

# Gesucht: "Der Hacker"des Jahres. Achtung: Intensives Wildern in der West-Datenbank fördert Ihre Gewinnchancen Straffreiheit kann in jedem Fall garantiert werden.

# Crack the West!

0 21 59-8 10 08

## Tausend Tore, turbulente Tage

er meint, Spieletesten sei ein ruhiger Job, der irrt. Eine Woche lang war der Testraum von Heinrich und Martin belegt — keine Chance für Außenstehende, auch nur einen Blick ins Allerheiligste der

Redaktion zu werfen ("Raus! Sofort!"). Alles, was man von ihnen hörte, war eine opulente Geräuschkulisse. Neben unzähligen Wutschreien und wilden

Beschimpfungen ("Du!! Argh!") war das Meistgebrüllte ein langgezogenes "Tooor", kombiniert mit einem winselnden "Neinneinnein". Als die beiden nach einer Woche

abgekämpft aus dem Testraum fielen, waren bei 15 Fußballsimulationen über 50 Tore gefallen. Das Ergebnis dieser "Tour de Force" lest Ihr auf Seite 112, rechtzeitig zur WM-Einstimmung.

Harte Sportler: Kicker-Heinrich und Elfmeter-Martin

Och die beiden sollten nicht zur Ruhe kommen. Während der Rest der Crew testete, tippte und

recherchierte, packten Martin und Heinrich die Koffer, um zur "Computer Trade Show" nach England zu fliegen. Die

puter Trade Show" nach England zu fliegen. Die Pannen: Neben der obligatorischen dreistündigen Verspätung am Flughafen München/Riem wurden die Lifte im Hotel generalüberholt — wer im 17. Stock wohnt, weiß, was die beiden erwartete: die Nottreppe. Spätestens nach dem zehnten Aufstieg ("Oh

nein! Ich hab' den Film vergessen...") waren die beiden fit für die Messe. Die Messe selbst, nur für Fachpublikum geöffnet, verlief angenehm ruhig. Man traf auf viele

bekannte Gesichter, schüttelte viele Hände und hielt so manchen interessanten Plausch.



Gewichtige Worte: Bob Jacob von "Cinemaware" plauscht über neue Spiele



Schöne Frauen: Anita Sinclair

auf der Messe

von "Magnetic Scrolls"

Harte Zeiten: Draußen tobt das Volk, drinnen das Messepublikum

Dafür brodelte der Rest von England. Premierministerin Thatcher verkündete in diesen Tagen die ungeliebte Kopfsteuer; Tausende von Engländern gingen auf die Straße, um ihrem Unmut Luft zu machen. Wie kann es auch anders sein: Völlig überrascht fanden sich

Martin und Heinrich beim Einkaufsbummel inmitten einer Demonstration wieder. Die Polizei griff ein, eine Riesen-Schlägerei begann. Autos brannten, Scheiben wurden eingeschlagen, 400 Personen verletzt. Martin und Heinrich flüchteten in eine U-Bahn-Station — mindestens so spannend wie diese Erlebnisse ist ihr Messebericht auf Seite 10.



Flinke Füße: Heinrich und Martin flohen vor einer Massenschlägerei

Einen ruhigeren Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



**99** Ballerei im Comic-Stil: "Escape from the Planet from the Robot Monsters"

# .6.

### Aktuell

Schnipsel aus der Softwareszene	8
Software und Sensationen: Der aktuelle Messebericht aus London	10
Musik, Bücher, Filme	42
Crème de la crème	83
Neues aus der Comicszene	81

### Rubriken

The second division in which the	
So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	22
Euer Forum: Club-Ecke	44
Leserbriefe	45
Inserentenverzeichnis	70
Impressum	77
High Score: Hall of Fame	82
Starkiller. Endspurt der Schurken	84
Sammlerstück: Handsignierte Ultima VI zu gewinnen	es 111
Vorschau auf die kommende Ausgabe	126

# Unter der Lupe

Hart und unerbittlich:
POWER PLAY-Redakteure testen
16 Fußballsimulationen 112

## Computerspiele Tests

LHX Attack	24
F29	26
Tank ·	28
Gunboat	29
Midwinter	30
Antheads	31

Ice Man	32
Tangled Tales	34
Camelot	35
Castle Master	94
Crossbow	95
Turrican	96
Fire & Brimstone, Jumping Jackson	98
Dragons Lair 2, Escape from the Planet from the Robot Monsters	99
Skidz, Cloud Kingdoms	102
Window Wizard, Low Blow	104
Cyberball, Faceoff	105
Manchester United, Player Manager	106



**26** Mit der "F 29" im Anflug auf die Ölraffinerie (dabei fliegt 'ne MiG von hinten ran...)

# POWER PLAY NHALT



31 Dieser Onkel Doktor verheißt nichts Gutes. "Antheads"

32 Noch ist der Feind nicht in Sicht: Codename "Ice man"

### Kurztests

Emlyn Hughes Soccer, SAS Combat Simulator	107
Star Trash, Might and Magic	107
Stryx, Tennis Cup	107
Rainbow Islands, SAS Comba Simulator	107
Space Ace, Pipe Mania	108
Renaissance, Starflight	108
Emlyn Hughes Soccer, Black Tiger	108
Rainbow Islands, Scramble Spirits	108
Pipe Mania, Fiendish Freddy	109
Bundesliga Manager, Xemomorph	109
Drakkhen, Blockout	110
Rock'n Roll, Déjà vu	110

# **Videospiele Tests**

119
120
121
122
123
124

### Kurz-Tests Videospiele

Solar	Striker,	Asmik	World	125
New 2	ealand	Story,	Sokoban	125

# Power-Tips

Computerspiele Tips		
Tip des Monats: Weird Dreams	46	
Future Wars, Knight Orc	46	
Hard'n Heavy	49	
War in Middle Earth	49	
Zombi, Dark Side	50	
Superstar Ice Hockey	51	
New Zealand Story	52	
Drahken	52	

Grano Prix Circuit	00
POKE-Ecke: Super Cars, Beach Volley, Chase H.Q., Shadow of the Beast, Operation Thunderbolt, Warp, Dyter 07, Turn it, Hard Drivin', Kick Off, Hawkeye, Sim City	58
Dr. Bobo antwortet: Leisure Suit Larry, Lords of the rising sun, Project Firestart, Space Quest II, Rock'n Roll, Battletech, Pool of Radiance, Ultima V, Enchanter, Bard's Tale III, Maniac Mansion, Wasteland	59
Videospiele Tips Forgotten Worlds, Super Shinobi, Dragon Spirit	60
Alex Kidd in High Tech World, World Court Tennis, Neutopia, Thunderforce II	61
Wonderboy III	62
Bloody Wolf, Battle Ace, Mickey Mouse, Psycho Fox, Space Harrier II, Tennis Ace, Altered Beast, Track & Field II	64
Section Z, Gunhed, Kid Icarus, Pac-Land	65
Frisch gelöst Abgehoben: So fliegt Ihr Battle of Britain	67
Starflight 1, Teil IV	72



Hits, Flops. Zahlen und Grimassen: Spiele werden in POWER PLAY nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät **Euch diese** Seite.

Durchschnitt

n POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamt-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau

"Durchschnitt

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns POWER-Wertung heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder

namhafte Spiele testeten wir natürlich ausführlich.

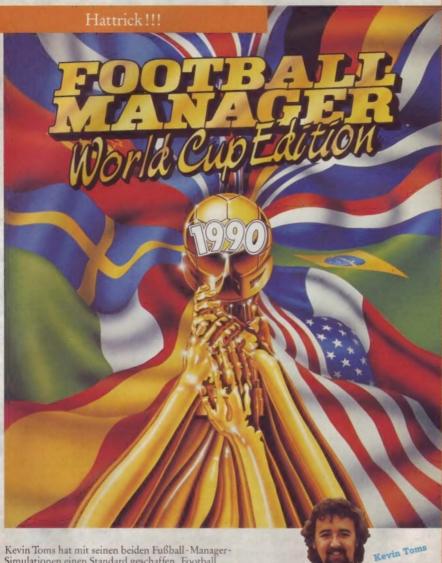
Spitzenklasse

Gut

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten". der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbstverständlich darüber. Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-PLAY-PO-Prädikat und die WER-PLAY-Gurke. bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die PO-WER-PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig. wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. "Wertungsgesicht" Dieses drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt.



Kevin Toms hat mit seinen beiden Fußball-Manager-Simulationen einen Standard geschaffen. Football Manager II war eines der erfolgreichsten Programme 1989. Jetzt kommt die World Cup Edition!

Das Meisterstück für AMIGA, ATARI ST, PC, C64 und AMSTRAD CPC!



"Ich habe professionelle Manager interviewt und Fußball-Taktiken studiert. Das sind die Ergebnisse:

- mehr Realitätsnähe,
- mehr Spielbarkeit,
  mehr taktisches

Management.
Ich habe mein Bestes getan,
um das unterhaltsamste Spiel
zur WM zu schaffen!"

ARIOLA SO

ARIOLA SOFF AND LA SOFT A Bas Hopeum TARIOLA SOFT ARI LA SOFT ARIOLA S TARIOLA SOFT ARI

# TRENDS & LEUTE

# Flinker Flimbo

S pätestens seit "Rick Dan-gerous" sind Plattform-Spiele wieder heiß gefragt. "Flimbo's Quest" von System 3 (bekannt durch die "Last Ninja"-Serie) bietet auf den ersten Blick alle Zutaten, die ein gelungenes Hüpf- und Springvergnügen ausmachen: Eine putzige Spielfigur, sieben abwechslungsreiche Levels. Shops mit vielen Extras, versteckte Geheimkammern und allerlei Leckeres zum Aufsammeln. Flimbo's Quest wird zunächst für Amiga und C 64 erscheinen. Die Umsetzung für Atari ST trudelt verspätet ein. ma

# Hardware-Hammer

N achdem es für die japani-sche PC-Engine schon seit längerem ein CD-ROM gibt, ziehen nun Commodore und IBM nach. Obwohl man bei Commodore immer noch abwiegelt, ist es inzwischen kein Geheimnis mehr, daß zum Jahresende ein Amiga ohne Tastatur, aber dafür mit CD-ROM auf den Markt kommt - als reinrassiges Videospiel gedacht. Dank dem neuen Chip-Set soll der jüngste Sproß der Amiga-Familie auch die höchste Auflösung von 640 x 512 Pixel ohne nervende Flackerei darstellen können. Der Preis des Amiga-Videospiels wird angeblich unter 1500 Mark angesiedelt sein.

Die eigentliche Sensation ließ vor kurzem IBM aus dem Sack. Noch in diesem Jahr soll in den Geschäften ein "Multimedia PC" (MPC) von IBM stehen. Der MPC ist technisch gesehen ein MS-DOS-AT mit einem 80386-Prozessor, aufgemotzter VGA-Karte (damit ist eine Auflösung von 640 x 480 bei 256 Farben gleichzeitig machbar) und eingebautem CD-ROM. Dieses spieleorientierte System soll unter 2000 Mark kosten. Wenn man die heutigen Preise für eine vergleichbare Gerätekombination bedenkt, ist dieser Preis ein Hammer. Es darf damit gerechnet werden, daß sich amerikanische Software-Firmen noch mehr als bisher auf den MS-



Flimbo's Quest: Plattform-Primus oder Plattform-Pleite? (Amiga)



Top Gun: The second Mission im Landeanflug (Nintendo)

DOS-Spiele-Markt konzentrieren. Amiga und Atari ST könnten leicht das Nachsehen haben. Gerüchteweise denkt
auch Apple daran, mit einem
neuen Computer den Heimcomputermarkt zurückzuerobern. Genaueres ist leider
noch nicht bekannt. mg

# Nintendo-

# News

N intendo-Fans dürfen sich auf einen Schwung neuer Konami-Module freuen. Angekündigt sind größtenteils Umsetzungen von bekannten Computerspielen. Im einzelnen wird mit "Jack Nicklaus Golf" (eine Goltsimulation), "Kings of the Beach" (ein Stränd-Volleyball-Spiel), "Silent Service" (eine U-Boot-Simulation) und "Top Gun: The second Mission" (ein Action-Flugsimulator) für das Weihnachtsgeschäft gerechnet. Außerdem soll noch dieses Jahr das heiß ersehnte Supermodul "Super Mario Bros. 3" erscheinen. mg

# Straßenkampf

E inen Leckerbissen für C 64-Besitzer hat System 3 auf Lager. Der inoffizielle Nachfolger des erfolgreichen "Last Ninja II" heißt "Vendetta" und spielt in den Großstadt-Slums. Statt Ninjas und Säbelgerassel dominieren hier Jugend-Gangs und Gewehrfeuer. Das Geschehen wird erneut aus



Vendetta: Action-Adventure in Reinkultur (C 64)

der "schräg-von-oben"-Perspektive gezeigt. Viel Grafik, zahlreiche Puzzles und eine interessante Story versprechen ein ordentliches Action-Adventure.

# Arcade-Neuheit

Microprose hat sich einen eigenen Spielautomat mit "F-15 Strike Eagle" im Gehäuse zusammengebastelt. Der flotte 3D-Action-Flugsimulator wurde gegenüber den Heim-Versionen mächtig aufgepeppt. Besonders in Sachen Geschwindigkeit zieht er davon: atemberaubende 30 Bilder pro Sekunde werden geboten. mg

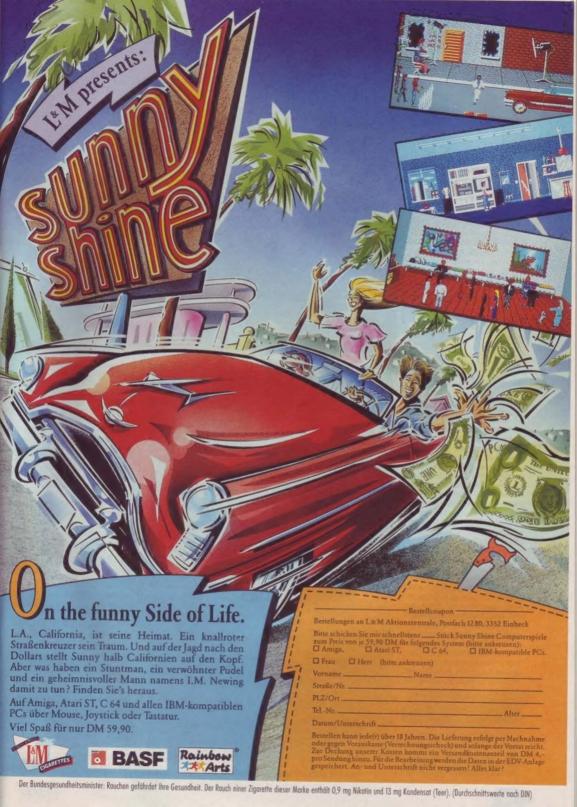
# **Letzte Meldung**

■ Der Plattform-Klassiker "Manic Miner" wird für Amiga und ST umgesetzt. Neben einer aufgepeppten Version tummelt sich eine 1:1-Umsetzung des Spectrum-Originals auf der Diskette.

■Mindscape hat sich die Rechte für Computerspiele zu den Kinohits "Dirty Harry" und "Mad Max" gesichert.

■ Die neue Rainbow Arts-Compilation "Milestones" bietet folgende Spiele: "Grand Monster Slam", "Circus Attractions", "Hard'n'Heavy" und "Spherical".

■ Electronic Arts ist ab sofort offizieller Nintendo-Lizenznehmer. Mit "Skate or Die 2" erscheint in Kürze das erste Modul fürs Nintendo-System.





bwohl sie erst zum zweiten Mal stattfand, war diesjährige European Computer Trade Show hervorragend besetzt. Von Activision bis U.S. Gold gaben sich alle namhaften Branchengrößen ein Stelldichein. Die Trade Show ist eine drei Tage währende Fachmesse, bei der "Normalsterbliche" keinen Einlaß finden. Diese Aussieberei hat den Vorteil, daß es auf dem Messegelände im Vergleich zur gnadenlos überfüllten PC-Show relativ ruhig und streßfrei zugeht. Alle Aussteller waren mit der Messe sehr zufrieden, schlossen fleißig Geschäfte ab und präsentierten neue Produkte. Was Ihr bis zum Herbst an neuen Computerspielen erwarten dürft, berichten wir Euch in unserem Messebericht nach Firmennamen sortiert. Am Ende dieses

# die Programme erscheinen

sollen

alle Computer auflistet, für die

Strategiespiel-Liebhabern dürfte Chris Crawford ein Begriff sein, der mit "Balance of Power" einen Klassiker dieses Genres schuf. Accolade veröffentlicht in Kürze Crawfords neuesten Titel Balance of the Planet. Als Weltregent vom Dienst kann man global an den Steuersätzen herumdrehen, um sowohl für Wohlstand als auch für eine gesunde Umwelt zu sorgen. Doch die Wechselwirkungen zwischen Industrialisierung und Ökologie sind tückisch, wie man in dieser Simulation schnell zu spüren bekommt. Wer immer noch nicht genug Geld für Golf-Programme ausgegeben hat, bekommt mit Jack Nicklaus' Unlimited Golf and Course Design ein ganz neues Putter-Drama geboten. Mit vielen neuen Kursen, detailreicher Grafik, Zeitlupen-Wiederholungen besonders gelungener Schläge und einem Editor zum Entwerfen eigener Spielfelder geht das Programm an den Start.

Activision gehört zu den flei-Bigsten Umsetzern von Spielautomaten. Als nächste Adaption eines Sega-Spielhallentitels steht Sonic Boom auf dem



# LONDON-MESSE

Jährliches Frühjahrs-Messe-Meeting für geladene Gäste in London: Auf der European Computer Trade Show gaben namhafte Firmen mit neuen Spielen den Ton an. Programm: 2-Spieler-Modus, vertikales Scrolling und viel Bumm-Bumm sind die Kennzeichen dieses Ballerspiels. Irem ist der japanische Erfinder des nächsten Spielautomaten: Ninja Spirit. Die Computerversionen sollen alle sieben Levels des Vorbilds enthalten, in denen sich ein robuster Ninia-Kämpfer mit einem stattlichen Waffenarsenal gegen allerlei Gegner behaupten muß. Vom Programmierteam Vivid Image (bestehend aus den "Last Ninja"-Machern John Twiddy, Hugh Riley und Mev Dinc) kommt das Action-Adventure Hammerfist. Außerdem arbeiten die drei an dem sog. "Fantasy-Rollenspiel-Arcade-Adventure" Time, bei dem Ihr fleißig die Geschichte manipulieren müßt.

Nachdem die lang erwarteten Amiga- und ST-Versionen von "Emlyn Hughes International Soccer" endlich veröffentlicht wurden (siehe Computerspiele-Tests und Fußball-Vergleich in dieser Ausgabe), legt man bei Audiogenic gerade letzte Hand an Super League Manager. Im Vergleich zu allen anderen Manager-Spielen muß man hier nicht eine Mannschaft zum Erfolg führen, sondern selber Karriere machen. Dabei ist es natürlich erlaubt. den Verein zu wechseln. Wer

### POWER NEWS

# TRENDS & LEUTE



Emlyn Hughes International

Soccer hat, der kann die Spiele seiner Mannschaft optisch ver-

folgen und sogar selber ein-

Lizenz-Manie hat sich auch

Audiogenic mit einer Spiel-

automaten-Lizenz versorgt.

Die Umsetzungen von Gott-

leibs Exterminator sollen im

Herbst erscheinen. In diesem

ungewöhnlichen Actionspiel

verkörpert Ihr einen Kammer-

jäger, der sich von der Küche

aus durch weitere fünf unge-

ziefer-verseuchte Räume des

Außerdem wird Audiogenic

Hauses vorankämpfen muß.

spiel "Wings" macht muntere

Fortschritte: Im Sommer soll

Cinemawares neuestes "Film-

Spiel" erscheinen. In der

Sport-Reihe steht nach "TV

Im Rahmen der allgemeinen

greifen

Sports Baseball" wahrscheinlich eine Box-Simulation an. Schlechte Nachrichten für C64-Besitzer: TV Sports Baseball wird das letzte Cinemaware-Programm sein, das für diesen Computer erscheint.

Color Dreams ist eine amerikanische Firma, die unabhängig von Nintendo eigenhändig Software für das Nintendo Entertainment System entwickelt und vertreibt. Sie hat bis heute an die zehn Module im Angebot. Im Moment suchen sie einen Vertrieb in Europa. Darüber hinaus haben die findigen Amerikaner einen Chip entwickelt, der zusätzlich auf das Modul gepackt wird und dem Nintendo-Videospiel in Sachen Grafik und Sound auf die Sprünge hilft. Laut Color Dreams sollen die Spiele damit annähernd Mega Drivebzw. PC-Engine-Qualität erreichen.



Rasend schnelle 3D-Grafik mit Shock Wave (Amiga)

Digital Magic Software machte mit dem technisch ein-

drucksvollem Amiga-Spiel "Drivin' Force" erstmals auf sich aufmerksam. In etwa dieselbe Kerbe schlägt die action-



Die Brettspiel-Umsetzung Escape from Colditz (Amiga)

lastige Neuheit Shock Wave. die erneut mit rasend schneller 3D-Grafik à la "Space Harrier" verblüfft. Etwas ruhiger, dafür um so ernster geht es bei der Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels Escape from Colditz zu. Das strategisch angehauchte Action-Adventure wird unter Mitwirkung von Major Pat Reid, dem Autoren des Brettspiel-Vorbildes, entwikkelt. Euer Ziel ist es, vier Gefangenen des Konzentrationslagers Colditz zur Freiheit zu verhelfen. Die Landschaft sowie die Zimmer der zahlreichen Häuser werden von schräg oben gezeigt. Der Übersichtlichkeit wegen hat sich Digital Magic Software eine neue Technik einfallen lassen, mit der Gebäude nur dann sichtbar werden, wenn man direkt vor ihnen steht. So ist es kein Problem, den Hintereingang zu finden oder weiter in die Ferne zu schauen, ohne daß einem die Sicht versperrt ist.

### Videospiel-Weltneuheit

Die Neuerscheinungen im Bereich der Videospiel-Konsolen scheinen kein Ende zu nehmen. Noch bevor das Super Famicom von Nintendo auf den Markt kommt, wird SNKs "Neo Geo" weltweit erscheinen. Die Konsole ist baugleich mit den neuen SNK-Spielautomaten. Es wird also kei-"Umsetzungen" von SNK-Arcade-Hits mehr geben, sondern die Spiele werden zeitgleich für die Spielhallen und für zu Hause ausgeliefert. Umgerechnet dürfte das Grundgerät

300 Mark hinblättern. Da die Preise enorm hoch sind. wird Neo Geo in Japan noch nicht richtig verkauft. sondern über Videotheken und andere Geschäfte verliehen. Genaue technische Daten liegen leider noch nicht vor. In dem Gerät sollen ein 68000- sowie ein Z 80-Mikroprozessor keln. Mit Hilfe einer kleinen IC-Karte kann man sogar Spielstände von zu Hause in die Spielhalle oder umgekehrt "mitnehmen". In einer der nächsten Ausgaben werden wir ausführlich über das Neo-Geo-System be-



Aufbruch in ein neues Videospiel-Zeitalter mit SNKs Neo Geo



Taktisch weitergekämpft wird ab September bei Digital Integration: Advanced Tactical Fighter II heißt der Nachfolger zum betagten "ATF". Strategisches 3D-Ballern wird versprochen. C64-Besitzer dür-



fen sich außerdem auf eine Umsetzung der Flugsimulation "F-16 Combat Pilot" für ihren Computer freuen. Laut Digital Integration wird

sich die C64-Adaption weitgehend an das 16-Bit-Vorbild halten

-

Bei Domark scheinen eine Menge eingefleisichter James-Bond-Fans zu arbeiten. Im September soll mit "The Spy who loved me" ("Der Spion, der mich liebte") eine weitere Bond-Adaption erscheinen. Der Schurke vom Dienst ist hier der wahnsinnige Reeder Stromberg, der permanent Atom-U-Boote mopst. Bond und eine sowjellisische Agenten-Kollegin werden auf Stromberg angesetzt.

Auf dem Tengen-Label herrscht weiterhin ein reger Ausstoß an Umsetzungen von

Atari-Games-Automaten.
Nach dem göttlichen "Klax"
mößt Ihr Euch noch bis Ende
des Jahres gedulden, bis
S.T.U.N. Runner erscheint. Bei
diesem futuristischen Rennspiel steht ähnlich wie bei
"Hard Drivin" realistische 3DGrafik im Mittelpunkt. Um die
Wartezeit zu verkürzen, ist für
den Sommer eine Tengen-Compilation mit vier etwas älteren
Spielen zum Preis von einem
geplant.

### ALL PROPERTY.

Die Firma Electrocoin ist das englische Gegenstück zur



Zukunfts-Gemetzel mit Time Soldiers (ST)

Gauselmann Unternehmensgruppe in Deutschland. Sie vertreiben die Spielautomaten der meisten japanischen und amerikanischen Firmen in England. Vor kurzem entschloß man sich, manche Spielautomaten eigenhändig umzusetzen und rief Electrocoin Software ins Leben. Das erste Produst wird SNKs futuristische Sprite-Metzelei. Time Soldiers sein. das in wenigen Wochen auf den Markt kommt. Weitere Titel sollen folgen. Außerdem wird Electrocoin den Vertrieb des neuen Videospiel-Systems Neo Geo von SNK übernehmen Naheres zu der teuren Edel-Konsole erfahrt Ihr in dem Sonderteil im Rahmen des Messeberichtes.

NAME OF TAXABLE PARTY.

Bei Electronic Arts wurden im wesentlichen die Programme vorgestellt, über die wir bereits in unserem CES-Report in Ausgabe 3/90 berichteten Dazu gesellt sich mit Escape from Hell ein makabres Spiel, in dem man in der Hölle herumtappt und dabei auf diverse prominente Unholde (darunter auffallend viele Politiker) trifft.

Im Weltraum ist mal wieder schwer was los: Xiphos ist ein "3D-Multi-Level-Space-Adventure", bei dem man nicht nur Aliens zu kosmischem Staub zerbläst, sondern auch Raumstationen besucht und mit ih-Bewohnern freundlich plaudert. Außerdem neu von den elektronischen Zoologen: Treasure Trap, eine puzzlehaltige Goldsuche in über 100 Raumen. Unter den Electronic-Zoo-Fittichen erscheinen auch die Spiele des US-Softwarehauses Live Studios, das zum Einstand Future Classics (fünf neue Spiele auf einen Schlag) auf Lager hat. Eine ganze Latte von Titeln hat das neue Label Wired auf Lager: Prophecy 1 - The Viking Child (niedliches Jump-and-Run-Spiel im Stil von "Super Wonderboy"), The Moochies (Böse-Zauberer-Bekämpfung für bis zu vier Spieler), Orcas (Laserqlüh'n im Weltraum) und 1.3D (3D-Kriegsspiel).

Bei Elite konzentriert man sich voll auf die Umsetzung von drei Mega-Drive-Spielen. Im Herbst sollen Tournament Golf (entspricht "Super Masters Golf"), Last Battle (entspricht "Ken North") und World Championship Soccer (entspricht "World Cup Soccer") erscheinen. Zudem wird in Kürze die lange angekündig-Amiga-Umsetzung von Ghosts'n'Goblins auf den Markt kommen.

### Ausgezeichnet

Erstmals wurden die "European Leisure Awards" vergeben Sechs Computer-Journalisten aus sechs europaischen Ländern (für Deutschland saß POWER PLAY in der Jury) mußten sich in diversen Kategorien riber die besten Spiele des Jahres einigen Die feierliche Bekanntgabe der Sieger fand am Abend des 1. April statt, wurde aber von Aprilscherzen jeglicher Art verschont Hier die Sieger in den interessantesten Sparten:

Spiel des Jahres:
"Populous" (Electronic
Arts)
Bestes Ballerspiel:

"Xenon II" (Imageworks)

Beste Automaten-Umsetzung:

"Rainbow Islands" (Ocean)
Bestes Sportspiel:
"Kick Off" (Anco)
Bestes Adventure:

"Indiana Jones" (Lucasfilm Games) Bestes Rollenspiel:

"Chaos strikes back" (FTL)
Bestes Lernspiel:
"Sim City" (Maxis/Infogra-

mes)

Bestes Softwarehaus:
Electronic Arts

Besonders heftig sahnte Electronic Arts ab Populous gewann auch in den Sparten "Beste Spielidee" und "Bestes Strategiespiel" hl

### Messesplitter

- Wer bereits einen Tag vor Messebeginn anreiste, der konnte was erleben Am Samstagnachmittag gab's in der Innenstadt einen handfesten Aufruhr, als eine Demonstration gegen die sog "Kopfsteuer" heftig eskalierte Die furchtlo-POWER PLAY-Mitarbeiter wurden zwar Augenzeuge von Polizeieinsatz und Randale, blieben aber unversehrt Schwarzhumorig kommentierte Mike Cowley, der Chef Messeveranstalters des Database, das Geschehen "Oh, das sind nur unsere wochentlichen kleinen Unruhen Wir haben daraus einen regelrechten Sport gemacht

- So mancher Aussteller

entpuppte sich als heimlicher Liebhaber von Nintendos Hosentaschen-Videospiel Game Boy So auch Simon Jeffreys, Geschäftsführer von Entertainment International: "Ich habe immer Tetris und das Zweispieler-Kabet dabei Wenn Ihr an meinem Stand vorbeikommt und Euren Game Boy dabeihabt, fordere ich Euch zu einem Duell heraus."

Fußball-Fieber auch bei den Joystick-Herstellern: Den Competition Pro gibt es jetzt in den Team-Farben der popularsten Nationalmannschaften Besonders knällig das Brasilien-Design (einen gelb-grunen Joystick sieht man nicht alle Tage).

Nach dem Superhit "Pipe Mania" und den diversen "Space Ace"- und "Dragon's Lair"-Spielen, wird demnächst das Computerspiel zum aktuellen Kinofilm All Dogs go to Heaven (läuft in Deutschland als "Charlie — Alle Hunde kommen in den Himmel" in den Kinos) erscheinen. Für die Grafik ist erneut Zeichentrick-As Don Bluth verantwortlich. Das Spiel spricht allerdings eher die jüngeren Computerfans an, da es sich um ein

"Beinahe-Lernprogramm"
handelt.

sind Dragon's Lair III: Time Warp, Dragon's Lair: The Legend, The Sea Beast und Space Ace II: Borf's Revenge in Arbeit. Alle diese Programme basieren auf dem bekannten Dragon's Lair-Spielprinzip. Einige der oben genannten Spiele werden demnächst für das Nintendo Entertainment System, den Game Boy und das Sega Mega Drive umgesetzt.

Für etwas ältere Semester

### COMPRISA NO.

Zum Start des Kinofilms The Hunt for Red October, mit Sean Connery in der Hauptrol-

# TRENDS & LEUTE

le, wird Grandslam ein weiteres Computerspiel dazu veròffentlichen - nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen U-Boot-Simulation, die schon långer auf dem Markt ist und das Buch zum Vorbild hatte. Zum Thema Fußball wartet Grandslam gleich mit zwei Spielen auf. Passend zur WM erscheint die Fußball-Simulation England, mit der Ihr die WM nachspielen könnt. Mrt Liverpool wurde zudem eine Manager-Simulation angekündigt.

Darüber hinaus vertreibt Grandslam in Zukunft nicht nur die Thalion-Programme, sondern auch alle Produkte des neuen deutschen Software-Hauses Sphinx, thr erstes Werk wird das vertikal scrollende Ballerspiel Intact sein, wo zwei Personen gleichzeitig antreten können

Mitte des Jahres ist es end-

lich sowert: Andrew Braybrooks Paradroid 90 soll dann erscheinen Eine ausführliche Preview des Paradroid-Remixes für 16 Bit konntet Ihr bereits in Ausgabe 4/90 lesen.



Auf und davon: zwei Spieler im Sauseschritt bei Up and away (Amiga)

Ganz neu auf dem Hewson-Ankündigungskalender ist die Catch-Simulation International Championship Wrestling. Das Programm ist speziell für den Amiga geschrieben, soll die Grafik dieses Computers entsprechend gut ausnutzen und wird jede Menge witziger Computergegner bieten. Vorerst nur für 8 Bit erscheint der "Stormlord"-Nachfolger Deliverance. Außer neuen Levels und frischer Grafik gibt's bei

diesem Actionspiel nicht viel Neues: Der wackre Stormlord tappt mal wieder durch die Unterwelt, um diverse Feen zu ret-

Videospiel-Versionen Computer-Hits sind "In". Imageworks will da nicht außen vor stehen und kündigt eine Nintendo-Umsetzung von "Speedbali" an. Fürs Sega Master System sollen gleich drei Spiele erscheinen: Speedball, "Xenon II" und "Back to the Future II". Letztgenannter Titel macht muntere Fortschritte und soll in Kürze erscheinen - rechtzeitig zur Video-Premiere des Films (deutscher Titel: "Zurück in die Zukunft II"), Imageworks hat sich übrigens auch schon die Rechte zum nächsten Film der Serie. Back to the Future III, gesichert

Nicht vor dem Herbst ist mit Up and away zu rechnen. Zwei Spieler gleichzeitig können sich durch sechs Plattform-Levels schlagen. Ziel des Unternehmens: Der Planet Mars soll wiederbewässert werden klingt nach einem feuchten Vergnügen. Recht düster sieht dagegen die Story bei Duster aus: Auf dem Planeten Heaven bedrohen gefährliche Mutationen die Ernten der Farmer. Ihr übernehmt die Rolle eines Mutantenjägers, die man ehr-furchtsvoil "Dusters" nennt. Das Programm stammt von Realtime Software, die mit "Carrier Command" einen 16-Bit-Klassiker veröffentlichten. Realtimes neuestes Werk wird Rollenspiel-Elemente so-



# TRENDS & LEUTE

SONT THE PARTY OF THE PARTY OF

wie superschnelle 3D-Grafik enthalten. Nicht weniger futuristisch geht es bei Killing Cloud zu. Dieses neue Action-Adventure der "Bom-

ber"-Schöpfer Vektor Graphics spielt im San Francisco des 21. Jahrhunderts. Bei soviel Science-fiction kann ein bißchen Fantasy nicht schaden: Riders of Rohan ist ein Strategiespiel, das auf J.R.R. Tolkiens legendärer Schwarte "Der Herr der Ringe" basiert.

Freunde von Geschicklichkeitsspielen dürfen sich auf den "Bubble Ghost"-Nachfolger Bubble Plus freuen. 40 gemeine Räume, neue Features und ein langer Atem sind angesagt. Außerdem im Angebot: Pop Up, wo ein kleiner Energieball vom Mittelalter bis in die Neuzeit hüpft und von Euch gesteuert reaktionsschnell wird. Wer will, kann sich eigene Szenarios mit dem eingebauten Editor erstellen. Wer lieber die grauen Zellen statt Fingerfertigkeit einsetzt, der wird mit Murder in Space bedient, Das Detektiv-Adventure spielt diesmal in einer Raumstation, wo Ihr die acht Crew-Mitglieder vor einem Mörder beschützen müßt

Etwas übersinnlich mutet Infogrames innovativste Neuheit Alpha Waves an. Die Hand-



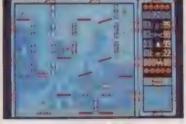
Die Drachensache macht Fortschritte: Grafisch hat Lineis Dragonslayer viel draut (Amiga)

lung spielt in einer dreidimensionalen Welt, wo man einen Gegenstand auf ungewöhnliche Weise zur magischen Tür führen muß. Jeder Raum strahlt eine Alpha Wave-Frequenz aus (auf deutsch: eine Melodie wird gespielt), die in ihrer harmonischen Gesamtheit den Geist des Spielers stimulieren und zu einer Art Tagtraum bewegen soll. Ob die faszinierenden Aussagen der Pressemitteilung tatsächlich stimmen und Alpha Waves wirklich das erste emotionale Spiel ist, werden wir demnächst testen. Bis dahin müssen wir uns noch mit ordinären Nachtträumen begnügen.

Krisalis sicherte sich die Lizenz zur TV-Serie Hill Street Blues. Die realistische Polizisten-Serie lief vor ein paar Jahren eine Zeitlang im ZDF. Wie das Spiel aussehen wird, weiß noch keiner. Nur der Veröffentlichungstermin wurde naßforsch-optimistisch bereits bekanntgegeben: Oktober 1990.

Das Schweizer Softwarehaus Linel angelte sich die Lizenz, um zu einem aufwendigen neuen Film zwei Computerspiele zu produzieren. Ende des Jahres kommt der zweite Teil der "Unendlichen Geschichte" in die Kinos. Bis dahin soll "The Never Ending Story II - The Arcade Game' tertig sein. Antang 1991 folgt ein Abenteuerspiel zum gleichen Film. Der Lizenzdeal ist so frisch, daß noch keine Einzelheiten über spielerische Details feststehen - dann programmiert mal schön. Ein zünftiger Weltraum-Fetzer im Stil von "R-Type" und "X-Out" verspricht Necronom zu werden. Die vollmundige Pressemitteilung verspricht u.a. 300 verschiedene Alien-Typen, 32 Levels und 48 Farben bei der





Links seht Ihr den Traumgenerator Alpha Waves, rechts das Geschicklichkeitsspiel Pop Up (ST)







Drei Imageworks-Neuheiten von links nach rechts: Killing Cloud, Back to the Future II und Battle Master (alle Amiga)

"Knobeln ohne Ende –

Logo ist ein wahres

Suchtvergnügen (ASM – Hit)''

"Für Strategen und Kopfakrobaten können wir Logo nur empfehlen. (Power Play)" GO



selwieng .....



Amil/Ng





Gesponsen von D&W, ins Erfebniszentrum für sponsliches Autozubehor in Bochum rei. 023 27/3270





Alberten Sie R

ATARI STV.

BM17P

Starbyte Software, Northing 71, 4600 Box 6 7 Tel 92-1/080400, Fax 02 34/080497



Amiga-Version.
Ein schönes ruhiges Strategie/Eroberungsspiel lst
Lords of the Sea.
Rund um das Jahr
1000 erlebt man
das fröhliche Phö-

nizier-Leben: Schiffe vor Piraten schützen, neue Ländereien erwerben und Armeen zusammenstellen gehören zum Alltag. Außerderm will Linel endlich das lange angekündigte Fantasy-Actionspiel "Dragonslayer" veröffentlichen — die Gralik sieht wirklich sehr schick aus.

Lange wurde über den ersten Microprose-Spielautomaten gemunkelt, jetzt ist er endlich amtlich: Der Flieger-Veteran F-15 Strike Eagle wird in einer kräftig aufpolierten Version Einzug in den Spielhallen halten. Der F-15-Automat wird wahrscheinlich im Herbst diesen Jahres Europa erreichen. Die 3D-Grafik wird vom feinsten sein: Microprose verspricht 30 Bilder pro Sekunde viel fließender geht's kaum. Doch zurück zu den Computerspielen: Für Amiga- und Atari ST-Besitzer stehen als nāchstes die Umsetzungen der PC-Titel "F-19 Stealth Fighter" (kommt bald) und "M1 Tank Platoon" (dauert noch ein Weilchen) an. Auf dem Label "MicroStyle" geht's sehr sportlich International Soccer Challenge ist ein weiterer Verder Fußball-Zunft. Höchst ungewöhnlich ist die Perspektive: Das Spielfeld wird in "echtem" 3D mit ausgefüllten Polygonen gezeigt. Die Darstellung ist einmalig, über das Spielgefühl kann man aber noch nichts sagen. Schon lange angekündigt sind die OrienFlugsimulation wurde vom selben Programmier-Team entwickelt, das bereits "Archipelagos" entworfen hat. Die zweite Millenium-Neuheit Thunderstrike stützt sich ebenfalls auf 3D-Grafik. Ihr nehmt an der actionlastigen Militär-Olympiade teil und startet in der Disziplin "Ground Defence".

### P. P. Z. 1

Bei Ocean setzt man weiterhin größtenteils auf Lizenzen. Nachdem das Superspiel "Rainbow Islands" vor kurzem endlich erschienen ist, wird als nächstes Tecmos Shadow Warrior erwartet. Das Kampfsport-Ninja-Spiel tummelt sich zur Zeit erfolgreich in den amerikanischen Spielhallen. Sechs lange Levels und etliche neue Schlagtechniken Eures Ninja-Sprites sollen für langanhaltende Spielmotivation sorgen. Ebenfalls mit einem Schwert bewaffnet schlägt sich Ivanhoe durch die horizontal scrollende Landschaft. Später findet man bessere Ausrüstung, Extrawaffen und sogar ein Pferd, das einen in Windeseile voran bringt. Die Grafik wurde von demselben Zeichner ersteilt, der für den Asterix-Kinofilm zum Zeichenstift griff.

Wer statt Ritter-Atmosphäre lieber Spionage-Luft schnuppert, der kommt bei Data Easts Siy Spy: Secret Agent auf seine Kosten. Alle neuen Levels des Arcade-Vorbilds wurden übernommen. Von Autoverfolgungs-Jagden bis Unterwasser-Kämpfen wird alles geboten, was sich ein James-Bond-Fan wünscht. Außerdem soll in Kürze die Fußball-Simulation Adidas World Championship Football erscheinen.



Nach Delphin Software hat sich Palace ein zweites französisches Softwarehaus angelacht, dessen Produkte es europaweit betreuen will: Silmarils. Das Debüt-Spiel des Neuzugangs wird Colorado sein, ein Action-Adventure im Wilden Westen. Mit Voodoo Nightmare steht auch eine Palace-Eigenproduktion an, bei der ein im Dschungel gestrandeter Forscher einen lästigen Voodoo-Fluch loswerden muß. Außerdem plant Palace die Veröffentlichung einer Tennis-Simulation, die von Sensible Software programmiert wird, aber noch ohne Namen ist.



Computer-Kunst Pixel für Pixel: eine der etwa 100 Grafiken von Wonderland (ST)

Nach zweijähriger Funkstille melden sich die Adventure-Experten von Magnetic Scrolls wieder. Die Autoren von Klassikern wie "The Pawn" und "Guild of Thieves" haben in dieser Zeit hart an einem neuen Adventure-System gearbeitet, das durch Windows, Help-Funktionen. Auto-Mapping (Karte wird automatisch mitgezeichnet) und Icons besonders leicht zu bedienen sein soll. Der erste Titel der neuen Generation von Magnetic-Scrolls-Abenteuerspielen heißt Wonderland und spielt im bizarren Szenario des Kinderbuch-Klassikers "Alice im Wunderland" Adventure-Fans dürfen sich auf eine humorvolle, puzzlereiche Handlung freuen.



Magnetic Scrolls sind wieder da: Programmiererin Anita Sinclair und Spiel-Designer David Bishop präsentieren die Artwork des Comerback-Adventures Wonderland tal Games, die endlich kurz vor der Vollendung stehen. In dieser "Kampfsport-Olympiade" sind drei Disziplinen enthalten: Kung-Fu, Kendo und "Freistil" (klingt schmerzhaft). Bei den 8-Bit-Versionen kommt als Bonus-Sportart außerdem Sumo-Ringen dazu. Besondere Aufmerksamkeit gebührt dem "Joystick-Editor". Bei diesem Spiel könnt Ihr bestimmte Joystick-Bewegungen mit beliebigen Kampfmanöver-Kombinationen belegen.

### ---

Millenium ist das neue Spiele-Label von Logotron, die mit "Starray" und "Prospector" respektable Erfolge verzeichneten. Für die nächsten Monate wurde Resolution 101 angekündigt. Die futuristische 3D-

# TRENDS & LEUTE



Bei International Soccer Challenge flankt und dribbeit Ihr in 3D (ST)



jede Menge Umweltschlamassel zu richten und die Erde wieder zu einem sauberen, tadellos bewohnbaren Planeten zu von Tests bestehen. machen. An Problemen herrscht kein Mangel: Die Ozon-Schicht stiehlt sich davon, die Polarkappen schmelzen dahin und die Luftverschmutzung stinkt zum Himmel. Bei Dominion habt Ihr die

Bei Debut liegt es an Euch,

reizvolle Aufgabe, einer mächtig überlegenen außerirdischen Rasse zu beweisen, daß die Menschen intelligente Lebewesen sind (das sollte hoffentlich nicht allzu schwerfallen). Dazu müßt Ihr eine Reihe

Das vor allem für Kriegsspiele bekannte Softwarehaus PSS sattelt um auf Fantasy. Battlemaster ist ein Rollenspiel mit

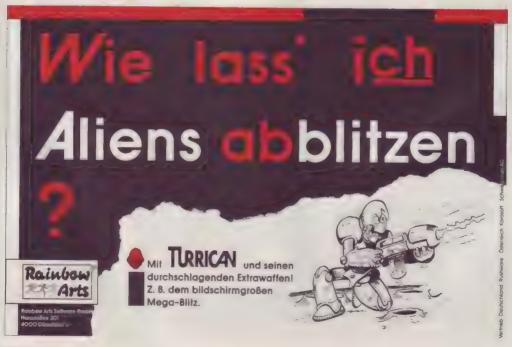


Das Icon-Adventure Chronoquest II bietet edle Grafik (Amiga)

vielen Orcs, Trollen und Elfen. die alle hinter den Teilen eines sagenhaften Diamanten her sind. Ein bißchen Strategie darf nicht fehlen: Ihr dürft nebenbei eine ganze Armee im Land herumkommandieren

Der Nachfolger des Grafik-Adventures "Chronoquest" ist unterwegs. Chronoquest II wird komplett in Deutsch erscheinen und mit Hilfe von Icons tastatur-unabhängig zu bedienen sein. In der futuristischen Killing Game Show werden weniger erfolgreiche Teilnehmer auf spektakuläre Weise um die Ecke gebracht. Trotz der ungewöhnlichen Hintergrund-Story spricht Killing Game Show, wo Ihr einen der Mitspieler mimt, eher die Action-Liebhaber an.

Sowohl für Arcade-Freaks als auch für Strategie-Fans ist Matrix Marauders gedacht. Superschnelle 3D-Grafik wird



# TRENDS & LEUTE

COMPOSE SALES

mit der Spiellogik eines japanischen Brettspiels verbunden. Schließlich präsentierte Psygnosis mit Carthage ein Programm, wo römi-

sche Wagenrennen im Mittelpunkt stehen. Alle "Ben Hur"-Fans sollten schon mal die Peitsche hervorkramen.

Das Intrigenspiel mittelalterlicher Politik wird mit Betrayal 
auf Eurem Computer Wirklichkeit. Bei diesem Strategiespiel 
dürft Ihr alle Fiesheits-Register 
ziehen: Organisiert eine schöne Verschwörung hinter dem 
Rücken von König und Bischöt, um bei erstbester Gelegenheit den Regenten abzulösen.

Die Strategie- und Rollenspiel-Experten von S.S.I. stelten u.a. den Drachenflugsimulator Dragonstrike vor, über den die POWER PLAY schon ausführlich berichtet hat. Außerdem wurde mit Secret of the Silver Blades der "Curse of the Azure Bonds"-Nachfolger für Juli angekündigt. In Entwicklung befinden sich zur Zeit Eye of the Beholder (AD&D-Rollenspiel aus der Sicht des Spielers) und Buck Rogers



Antikes Wagenrennen mit Psygnosis' Carthage (Amiga)

(Rollenspiel auf Basis des "Pool of Radiance"-Systems).

"Falcon"-Flieger dürfen frohlocken: Im Sommer erscheint Mission Disk II, die erfahrenen F-16-Piloten ein paar neue, reizvolle Flugerfahrungen bescheren wird. Spectrum Holobyte bastelt außerdem an der Flug-Simulation Flight of

neue, reizvolle Flugerfanrungen bescheren wird. Spectrum Holobyte bastelt außerdem an der Flug-Simulation Flight of the Intruder, die sich storymäßig am Film gleichen Namens anlehnt (nicht vor Ende des Jahres in unseren Kinos). Der spielerische Schwerpunkt liegt hier beim Teamwork: ihr begebt Euch zusammen mit ei-

ner computergesteuerten Staffel in die Lüfte; zwei Spieler können auch zusammen eine Mission antreten. Etwas irdischer geht's beim 3D-Rennspiel Stunt Car zu (nicht zu verwechseln mit "Stunt Car Racer"), das ein wenig an "Hard Drivin" erinnert. Außerdem bastelt eine Programmierer-Schar schon an Falcon II, doch bis diese neue Flugsimulation erscheint, wird's noch ein ganzes Weilchen dauern.

-

Die amerikanischen Simulations-Experten konzentrieren sich voll und ganz auf ATP, den inoffiziellen Nachfolger der "Flight Simulator"-Serie. Diesmal setzt sich der Spieler in das Cockpit von richtig "dicken Brummern" wie der Boeing 737 oder 747. Alle erhältlichen Szenario-Disketten für den Flight Simulator können auch für ATP verwendet werden.

### THE PER

Reichlich mit Lizenzen eingedeckt hat sich The Edge. So wird es ein Computerspiel zur actionreichen TV-Serie The A-Team geben, Asterix den Römern auf dem Bildschirm übel mitspielen und MTV (ein musikorientierter Fernsehsender, der in vielen deutschen Städten über Kabel empfangen werden kann) in Software-Form vorliegen. Schließlich er-Yellowthread scheint mit Street ein Programm zur englischen gleichnamigen Fernsehserie, die bei uns noch nicht zu sehen ist. Vor Herbst soilte man allerdings mit keinem der vier oben genannten Spiele rechnen.

### 1000

Hersteller Während viele verstärkt auf Lizenzen setzen, entwickelt U.S. Gold zunehmend eigene Programme. Nach "E-Motion" und "Knights of the Crystallion", die wir bereits getestet haben, soll im Junı Rotox erscheinen. Das Besondere an dem Action-Strategiespiel ist der Rotiereffekt, wie man ihn schon beim Atari-Automaten "Assault" gesehen hat. Wenn sich der Cyborg Rotox um die eigene Achse dreht, dann dreht er sich nicht selber, sondern die Landschaft um ihn herum rotiert. Zehn Level, jeder eigenständig und in neun Abschnitte unterteilt, muß Rotox überstehen. Zu Beginn ist er mit einem Laser bewaffnet, im Lauf des Spiels findet der Cyborg weitere Extras, wie z. B. Lenkraketen, Granaten oder ein Jetpack, mit dem er kurze Zeit fliegen kann.

Weiterhin darf man auf das prähistorische The Legend of Billy Bounder gespannt sein. Eine verzauberte Prinzessin, ein böser Magier und 22 Städte (jeweils mit 50 verschiedenen Gebäuden) warten auf den tapferen Billy. Für die Fans von Flug-Simulationen soll im August Snow Strike erscheinen, das von Epyx programmiert wird. Zehn Missionen, alle mit dem Ziel, die Rauschgifthändler in Südamerika zu vernichten, stehen zur Wahl.



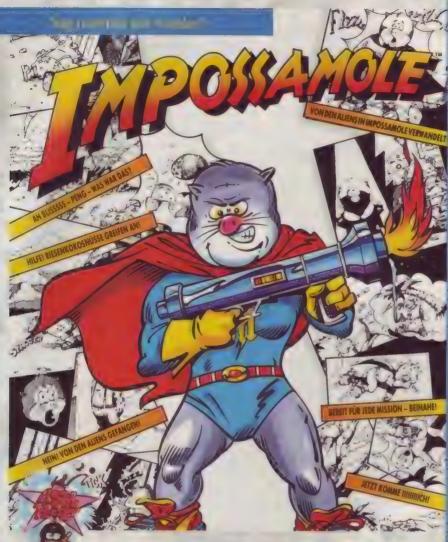


Spannende Missionen im Teamwork: Flight of the Intruder (MS-DOS/EGA)





Links die Elfmeter-Szene aus Italy 1990, rechts der neueste Capcom-Streich Dynasty War. (T)



Erinnern Sie sich noch an Monty Mole?
1987 verabschiedete er sieh mit AUF WIEDERSEHEN.
Hätten Sie an seine Rückkehr geglaubt?

Hier ist er wieder — im I ook der 90er Jahre, mit gestyltem Overall, roter Kappe, bunten Turnschuhen und neuen Abenteuern. Nur eins ist gleich geblieben: Er ist immer noch ein Maulwurf!

AMIGA, ATARI ST. C 64. AMSTRAD CPC









# TRENDS & LEUTE



An der Umsetzungs-Front gibt's ebenfalls Neues von U.S. Gold. Die Computerversionen des Capcom-Spielautomaten Dynasty Wars lie-

gen in den letzten Zügen. Bis zu zwei Spieler dürfen bei dem bleihaltigen Action-Spektakel an den Start gehen. Auf dem Rücken eines Pferdes stürzt Ihr Euch in acht Levels, sammelt Extras und metzelt tonnenweise Feinde nieder. Schließlich bastelt man auch bei U.S. Gold an einer Fußball-Simulation. Italy 1990 erinnert vom Spielablauf etwas an "World Cup Soccer" für das Sega Mega Drive, ist aber voll auf die WM zugeschnitten. In der Packung wird zudem ein 64 Seiten starkes Büchlein liegen, das Informationen über die WM-Mannschaften enthält. Die größte Überraschung am U.S. Gold-Stand waren allerdings zwei Module für das Sega Master System, die demnächst erscheinen werden. Gauntlet und Impossible Mission sind annähernd fertig und machten einen exzellenten Eindruck. Zwei weitere Module, Paperboy und Indiana Jones and the last Crusade sind in Vorbereitung.

Neu bei Ubi Soft ist die C 64-Version von Skate Wars (ehemals "Skateball"). Weitere Fortschritte macht das grafisch eindrucksvolle Actionspiel Unreal. Das interessanteste Produkt ist nach wie vor das Rollenspiel B.A.T. Es soll in wenigen Wochen komplett in Deutsch erscheinen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir darüber berichten. hl/mg

### Trend, Trend — Hurra!

### Alle lieben Videospiele

Die vor ein paar Jahren noch müde belächelten Videospiel-Konsolen finden bei den britischen Softwarehausern immer mehr Beachtung U.S Gold setzt hochkaratige Titel fürs Sega Master System um. Imageworks gibt mit "Speedball" sein Nintendo-Debut. Disketten sind bald out

Das Gerücht um einen neuen Amiga mit eingebautem CD-Laufwerk halt sich so hartnäckig, daß man fast schon sicher sein kann, daß ein solches Gerät gegen Jahresende herauskommt. Außerdem sorgt der serienmäßig mit einem CD-ROM ausgestattete Multimedia-PC, den IBM angeblich vor-

bereitet, für Aufregung (siehe Aktuell-Teil). Vor allem die amerikanischen Softwarehäuser schwören daher auf CD-Software. Ganz drastisch formulierte es Bob Jacob von Cinemaware: "Die Zukunft liegt bei CDs und Videospiel-Modulen. Der Markt von Disketten-Software stagniert bereits"

### Gebt uns Lizenzen

Die Lizenzwut der Software-Industrie kennt keine Grenzen. Ein Sprecher eines Softwarehauses hatte eine einfache Begründung auf Lager: "Ihr könnt davon ausgehen, daß man von einem Lizenz-Spiel mit populärem Namen doppelt soviel Stück verkauft." h!

Titel	System	Titel	System	Titel	System
Adidas World Champions-		I was kidnapped	AT 110 004	Rorke's Drift	Amiga ST
hip Football	Amiga ST, C64	by a Flying Saucer	Amiga ST PC C64	Rotox	Amiga ST PC
Advanced Tactical Fighter II	Amiga ST PC	130	Amiga ST PC	STUN Runner	Amga ST C64 P
All Dogs go to Heaven	Amiga ST PC C64	Impossible Mission	Sega Master System	Secret of the Silver Blades	PC C64
Alpha Waves	Am ga ST PC	Indiana Jones Arcade	Sega Master System	Shadow Warner	Am ga ST C64
Asterix	Am ga, ST, PC, C64	Intact	Am ga	Shock Wave	Amiga, ST, PC
Back to the Future II/III	Am ga ST PC	Intern. Championship Wrestling	Amiga	Sly Spy Secret Agent	Am ga ST C64
Balance of the Planet	PC	International Soccer	g	Snow Strike	Amus ST PC C6
Battlemaster	Amiga ST PC	Challenge	Amiga ST C64 PC	Son c Boom	Amiga ST C64
		Italia 1990	Amiga, ST, PC, C64	Space Ace II: Bort's	Allinga 31 004
Betrayal	Amiga ST C64, PC	Ivanhoe	Am ga ST	Revenge "	Amiga, ST, PC, CI
Bubble Plus	Am.ga ST	Jack Nicklaus		Stunt Car	Am ga ST PC
Buck Rogers	PC C64	Uni mited Golf	Amiga ST. PC	Super League Manager	Amiga ST PC
Carthage	Am ga ST	Ki ling Cloud	Am qa ST PC	The A-Team	Amiga ST PC C
Chronoquest II	Amiga ST PC	Killing Game Show	Am ga ST	The Hunt for Red October	Am qu ST, PC C
Colorado	Am ga ST	Last Battle	Amiga ST PC C64	The last Starship	Amiga ST
Debut	Amiga ST	Legend of the Lost	Am ga ST	The Legend of Billy Boulder	Am ga ST PC
De verance	C64	Liverpool	Amiga ST PC C64	The Moochies	Am a 1 ST PC
Dmnan	Amiga ST	Lords of the Sea	Amiga SY	The Spy who loved me	Amida ST C64 F
Dragon's Kingdom	Am ga C64	Matrix Marauders	Amiga ST	Thunderstrike	Amiga ST PC
Dragun Stair II Time Warp	Amigu ST PC C64	MTV	Am ga ST PC C64	Time	Amiga SI C64
Dragan's Lair The Legend	Game Boy	Murder in Space	Am ga ST PC	Time Soldiers	Ar 11 ST C64
Dyran	Amiga ST PC	Necronom	Amiga C64	Tournament Golf	Am 11 ST PC C
Dynasty Wars	Am ga ST C64	Never Ending Story II		Treasure Trap	Am 14 PC
Engard	Amiga ST PC C64	(Adventure)	Amiga ST, C64 PC	Unrea	Am ia ST PC C
Es up to the Conditz	Amigu ST PC C64	Never Ending Story II (Arcade)	Amiga ST C64 PC	Up and away	Am ga ST
Es aport or Her	PC	Nin a Spirit	Amiga ST C64	Visit a 1/31 to 4/6	Am ga ST
Extrement	Am ja ST PC C64	Oreas	An g i Co4	War:	Am qa C64
Eye of the Benoder	PC 264	Orienta Games	Amila ST C64 PC	Was Commit	Am ga ST
Falcon	Am gu St PC	Over the Nat	A** 14	W Streets	Sega Master Syst
Fire and Friger	Seas Master System	Paperte,	Sw., Master System	å - 51 30 t	Amiga ST PC
Flight of the intruder	A , 3 5" D-	Para 1 1 90	Am 31 S"	₩ 1 Unampienship	
Future Classics	Am Is Po	P 5 05	Am ta ST PC	2 . n.	Amiga ST PC C
Gauntlet	Sega Master System	P. grace	, a 51 - C	Werla Cup 90	Am ga ST C64 F
H <sub>2</sub> O	Am qu ST	The vangum d	Amiga, ST, PC	Wreckers	Amiga, ST. PC, C
Hammerfist	Am ga ST 064	Pes / . ***	Amiga, ST, PC	Xiphos	Amiga, PC
Hill Street Blues	Amiga, ST, C64, PC	Riders of Rohan	Amige, ST, PC	Yellowthread Street	Amiga, ST. PC, C

# Castle Master



ASTLE MASTER ein neues, sensationelles 3D Action-Adventure in gewohnt spektakularer SuperFreescape TM – Technik erwartet Sie!

INCENTIVE, das mit Auszeichnungen geradezu überhaufte Programmier-Team, das DRILLER, DARK SIDE und IDTAL ECLIPSE in vornehmster Weise erschaftte, hat wieder zugeschlägen! Und wie! CASTLE MASTER ist das Ergebnis jahrelanger Arbeit mit INCENTIVE's einzigartigem Super-3D-Entwicklungssystem. Das Game wird Sie förmlich in die Welt der Phantasie katapulitieren!

Man muß schon seine Augen und Ohren offen halten, um bestimmte Lösungen zu den kniffligen. Ratsein zu erhalten! Geheime Raume, sich windende Flure und Fallfuren – all' dies wird in einer superben ECHLEN 3D Grafik dargestellt. Somit kömmt man in den Genuß eines außerordenlich atmospharischen Adventures. Das ist CASTLE MASTER!

Betreten Sie die "Castle Eternits" wenn Sie den Mumm haben! Vielleicht bleiben Sie für immer dort?

ROLL OF HONOUR
Incentive's past awards include

Crash Readers' Awards
- Best Graphics
- Most Imaginative Game
- Best Overall Game

C & VG Golden Joystick Award

Commodore Computing International Oskar

Amstrad 100% Prix De L'Innovation

Computer Industry Award - 8 Bit Programmers

91

The Ameral Winners

Erhaltlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5 & 5.25 . Commodore 64 (cassette, disk) Amatrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128 Amstrad, C64, Spectrum, Amiga Bildachirm Fotos

Amatrial Castette, maxi spectrum 1-1, Spectrum 10-128
Amatrial Cell, Spectrum, Aringa Bildachurn Fotos
Veroffentlich von Domerk Ltd.

BUNDET
Vernieb: BOMICO, Elbinger Strasse, 6000 Frankriust M/90
Tel: (009) 700500 Dt, Übernstraung (\*) BOMICO
Programmed by: Incentive Software (\*) 1990 New Dimension International Ltd.

DOMARK

# COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Paperboy	Encore
2.	Chase H.Q.	Ocean
3.	Fantasy Dizzy	Code Masters
4.	Turbo Out Run	U.S Gold
5.	Buggy Boy	Encore
6.	Ghostbusters II	Activision
7.	Batman - The Movie	Ocean
8.	Gazza s Super Soccer	Empire
9.	Indiziertes Spiel	Ocean
10.	Ghouls'n Ghosts	U.S. Gold

### COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	M1 Tank Platoon	Microprose
2.	Hero's Quest	Sierra On-Line
3.	Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
4.	Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
5.	Sim City	Maxis
6.	Carmen Sandiego — Time	Broderbund
7.	Flight Simulator 4.0	Microsoft
8.	Pipe Dream	Lucastilm Games
9	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
10.	TV Sports Football	Cinemaware



### **VIDEOSPIELE**

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER	
1.	SaGa	Game Boy	Square	
2	Tetris	Game Boy	Nintendo	
3.	Famistar Baseball '90	Nintendo	Namco	
4.	Dragonball 3	Nintendo	Bandai	
5	SD Gundam	Nintendo	Bandai	
6	Golf	Game Boy	Nintendo	
7	Tetris	Nintendo	PPS	
8	Golden Axe	Mega Drive	Sega	
9	Batman	Nintendo	Sunsoft	
10.	Castlevania 3	Nintendo	Konami	



### **VIDEOSPIELE**

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Tetris	Nintendo	Nintendo
3.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
4.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
5.	Super Mario Land	Nintendo	Game Boy
6.	Strider	Nintendo	Capcom
7.	Ninja Galden	Nintendo	Tecmo
8.	Indiziertes Spiel		
9.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
10.	Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo

### TITEL (2) Indiana Jones and the last Crusad (1) **Populous** Xenon II (9)**Pirates** (10)(7)Zak McKracken (4)Sim City Kick Off (6)(13)Microprose Soccer **Dungeon Master** (3)10. (16)Last Ninja II 11. Maniac Mansion (-)(14)It came from the Desert 13. (--)Rings of Medusa

Rock'n Roll

F16 Falcon

Starflight

Oil Imperium

Their finest Hour

**Grand Prix Circuit** 

Super Shinobi

eden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 37). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsen-

14.

15.

(8)

(15)

(5)

(19)

(12)

a le em Soiel geht en · men Klas Buer Bad Noen Hahn Niedenstein Philipp Kruger Hamburg Norman May, Much Jan Runte, Nortort, Mark Toppe vien Walthura

Die Gewinner



Der Hauptpreis: drei Game Boys

dern verlosen wir diesmal drei Game Boy mit je einem Spiel. das uns freundlicherweise von EC-Electronic in München zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

### HERSTELLER WIE LANGE DADE! Lucasfilm Games 6. Monat Electronic Arts 11. Monat Imageworks 6. Monat Microprose 30. Monat Lucasfilm Games 19. Monat Maxis 5. Monat Anco 10. Monat Microprose 16. Monat FTL 20. Monat System 3 14. Monat Lucasfilm Games 26. Monat Cinemaware 2. Monat Starbyte 1. Monat Rainbow Arts 3. Monat Reline 6. Monat Spectrum Holobyte 14. Monat Lucasfilm Games 3. Monat Accolage 13. Monat Electronic Arts 1. Monat Sega 1. Monat

### **EC Electronic** Boschetsrieder Str. 28 8000 Munchen 70 089/7231025 1. Afterburner Sega Mega Dr.ve 2. Cybercore 3. Paranola 4.Newzealand Story Sega Mega Driva 5. Air Diver Sega Mega Drive 6. Space Invaders 7. Heavy Unit PC-Engine 8. Mr. Heli PC-Engine 9. Sokoban Sega Mega Drive 10. Super Basketball Sega Mega Drive

### LESER-HITS LESER-HITS LESER

### Amiga

1. Indiana Jones Adv.

-HITS

LESER-HITS

LESER-HITS

STIH-

LESER-HITS

LESER-HITS

LESER-HITS LESER-HITS

LESER-HITS

- 2. Populous
- 3. Sim City
- 4. Xenon II 5. Kick Off

### **Atari ST**

- **Populous Dungeon Master**
- 3. Indiana Jones Adv.
- 4. Pirates 5. F16 Falcon

### C64

- 1. Zak McKracken
- 2. Microprose Soccer
- 3. Pirates
- Last Ninja II 5. Maniac Mansion

### MS-DOS

- 1. Populous
- 2. Indiana Jones Adv.
- 3. Their finest Hour 4. Sim City
- 5. Xenon II

### **PC-Engine**

- 1. Neutopia
- 2. Dragon Spirit
- 3. Tiger Heli
- 4. Galaga '88
- 5. Mr. Heli

### **Mega Drive**

- Super Shinobi Ghosts'n'Ghouls
- 3. Kujaki-Oh 2
- HITS
  - 4. Golden Axe
  - 5. Alex Kidd

### **Sega Master**

- -HITS **Phantasy Star** 
  - Wonderboy III
  - 3. R-Type
  - 4. Golvellius
- 5. Wonderboy II

### Nintendo

- 1. Life Force
- Super Mario Bros.
- 3. Zelda II
  - 4. Ice Hockey 5. Gradius

LESER-HITS LESER-HITS LESER

# INSEL

Stunt Car Racer Sargon Chess TV Sports Basketball On Court Tennis



Cinemaware-Boß und Sportspiel-Freak Bob Jakobs ist einer der zahllosen "Shanghai"-Fanatiker

### Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	Super Monaco Grand Prix	Sega
3.	Winning Run	Namco
4.	Tetris	Sega
5.	Big Run	Jaleco

### Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Klax	Atar Games
2.	Escape from the Planet of the Robot Monsters	Atar Games
3.	Gang Wars	SNK
4.	Winning Run	Namco
5.	S.T.U.N. Runner	Atari Games

### Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	World Cup '90	Tecmo
2.	Line of Fire	Sega
3.	Klax	Atar
4.	Final Fight	Capcom
5.	Pang	TAD

A ährend viele Simulations-Programmierer auf der Suche nach Neuheiten sind (siehe "Gunboat" in dieser Ausgabe), haben die Experten der Firma Electronic Arts auf Altbewährtes zurückgegriffen Helikopter. Brent Iverson, der Programmierer der DPaint II-Versionen für IBM- und Apple IIGS-Computer, wollte nicht nur eine simple Hubschraubersimulation - etwas Besonderes mußte es schon sein. So vereinte er gleich vier schnittige Hubschrauber in seinem Programm "LHX Attack Chopper". Der Simulationsfreund darf sich neben dem bekannten AH-64 A Apache, dem guten alten UH-60 A Black Hawk, dem (noch hochgeheimen) LHX-Helikopter und dem Zwitterding zwischen Hubschrauber und Flugzeug, der Osprey, seine Traumkiste aussuchen. Jeder der Helikopter fliegt sich ein wenig anders. Auch das Cockpit der Maschinen ist jeweils dem Original nachempfunden. Bevor Ihr Eure Flugmaschine an den Start schiebt. müßt Ihr Euren Einsatzort, den Auftrag und eine von fünf Schwierigkeitsstufen aussu-

Drei verschiedene, ziemlich kriegerische Szenarien stehen zur Auswahl: der subtropische Dschungel Südost-Asiens, die trockenen Wüsten Nordafrikas und das kühle Klima Westdeutschlands. Für jedes Gebiet gibt es rund 15 verschiedene Auftragsstandards. Wenn Ihr Euch einen herausgepickt habt, verteilt das Programm innerhalb dieses Missionsrahmens per Zufall einen Job. Bei den Missionen gibt es so knifflige wie das Ausschalten von SAM-Stationen, das Eskortieren anderer Hubschrauber, Aufsammeln von Verwundeten, Abliefern von Hilfsgütern und das Begleiten eines Überläufers. Natürlich ist nicht jeder Hubschrauber für jeden Auftrag gleich gut geeignet. Wenn Ihr z.B. Verwundete transportieren müßt, wäre so ein fliegendes Schlachtschiff wie der Apache völlig fehl am Platz. Für diese Art Job müßt Ihr, wohl **FLUG DER PHOENIX** 

# LHX Attack Chop

Au. au. die haben mich aber in der Zange, Vor mir ein häßlicher Raketenwerfer, hinter mir zwei schießwülige Hubschrauber. Raketen rauschen von allen Seiten an. ich kann nicht ausweichen — und wieder endet meine Karriere als

schwarzer Fleck in der Landschaft. Bleibt nur noch der Schweiß von der Stirn zu wischen und die Mission neu zu stanten. Keine Frage: LHX ist ein Hammer. Spätestens, wenn man



die erste Mission erfolgreich geflogen ist, kommt man nicht mehr davon los. Der Helikopter braust derart flott über den Schirm (sogar auf einem XT mit CGA-Grafik), daß man allein von den vielen Seitenansichten berauscht werden - kann. Das

Fluggefühl ist Epitze und läßt den PC vergessen, die Gegenspieler sind höllisch gut, die Missionen zerren an den Nerven so soll's sein. Alles in allem: sofort kaufen. oder übel, einen Black Hawk oder die Osprey nehmen. Ebenso würdet Ihr ganz schön alt aussehen, wenn Ihr die mager bewaffnete Osprey nehmen würdet, um weit hinter den feindlichen Linien eine Panzerkolonne auszuheben. Genauso wichtig wie der richtige Helikopter ist die korrekte Bewaffnung. Jeden Hubschrauber könnt Ihr vor dem Einsatz individuell bewaffnen. Nach dem Einsatz erhaltet Ihr Punkte und eventuell eine Beförderung und einen Orden, die zusammen mit Eurem Namen gespeichert werden. Ebenso zufällig



Ein Kamel im Visler: Ob das das richtige Ziel ist? (MS-DOS/VGA)









Auf einen Blick: der Apache, Black Hawk, LHX und die Osprey (MS-DOS/VGA)



# COMPUTERSPIELE

wie die einzelnen Aufträge | werden die Wetterbedingungen verteilt. Da kann es Euch schon mal passieren, daß es furchtbar windig ist, gerade die Nacht einbricht oder dicker Nebel herrscht. Neben den zwei Disketten liegt in der Packung ein ausführliches englisches Handbuch. Es erklärt nicht nur Wissenswertes zu Hubschraubern und Avionik allgemein, sondern auch zu den Waffensystemen, den gegnerischen Panzern und den besten taktischen Mänövern. Natürlich werden alle Instrumente genau er-

fäutert. Es wird immer nur mit einem Piloten geflogen, der nach jeder erfolgreichen Mission auf Diskette oder Festplatte gespeichert wird. Wenn Ihr auf dem Weg derart mit Blei beschwert werdet, daß Ihr den Rückweg nicht mehr schafft. wird der Pilot gelöscht. Nachdem Ihr also einen rassigen Pilotennamen eingegeben habt, geht's nach einer kurzen schriftlichen Missionserläuterung zu "Wahl der Waffen". Dort entscheidet Ihr Euch für einen Hubschrauber und die entsprechenden Waffensysteme, Das

Spiel startet aus einer ungewöhnlichen Perspektive: Aus der Karte wird in einer imposanten Geschwindigkeit zum Einsatzort gezoomt, wo der Hubschrauber mit flatternden Rotoren wartet. Wenn Ihr dann endlich in der Luft seid, seht Ihr die Umgebung durchs Cockpit des Helis in allerfeinster 3D-Grafik. Zusätzlich könnt Ihr zwischen einer ganzen Reihe alternativer Blickwinkel wählen. Ihr könnt Euren Hubschrauber aus allen möglichen Positionen von außen betrachten, es gibt einen Blick durch abgefeu-

erte Raketen und einen Blickwinkel vom anvisierten Ziel auf Euren Helikopter. Neben den zahlreichen Perspektiven gibt es haufenweise grafische Details, die aus Geschwindigkeitsgründen, je nach Computertyp, ein- oder ausgeschaltet werden können. So fliegt man z.B. in der Wüste über detallierte Dörfer aus Zelten, Oasen mit Palmen und sogar Kamele treiben sich dort rum.

LHX-Attack Chopper unterstützt alle gängigen Grafikkarten und benötigt mindestens 640 KByte RAM. Zwar läuft das Programm auch auf Computern mit 512 KByte, hier werden aber einige Grafikdetails weggebiendet. Für vollen Flugspaß kommt man um eine EGA- oder VGA-Grafik-Karte nicht herum. Für bessere Sounduntermalung braucht man eine AdLib-Soundkarte. Mit dieser Karte gibt's nicht nur bessere Titelmusik, sondern auch realistischere Geräusche. Ob es je eine Amiga und Atari ST-Version von LHX-Attack Chopper geben wird, ist momentan höchst fraglich und unwahrscheinlich. mh





Das waren mai ein paar Ol-Tanks, jetzt sind's nur noch Trümmer (MS-DOS/VGA)



Der Apache beim Landeanflug (MS-DOS/VGA)



Eine Rakete Im Anflug aufs Ziel (MS-DOS/VGA)

LHX-Attack Chopper ist einfach der pure Wahnsinn. Dieses Programm hat sehr gute Chancen, die bisher beste Hubschraubersimulation "Gunship" von seinem Thron zu stoßen Zwar gibt es beim LHX gegenüber dem Champion Gunship

einige winzige Patzer in puncto Flugtechnik (kein Rückstoß beim Abfeuern von Raketen, kein 'Luftkisseneffekt" beim Schweben über dem Boden), dafür sind so viele grafische, taktische und spielerische Finessen eingebaut worden, die dieses Manko dicke wieder wettmachen. Zum einen ist die Idee mit den vier verschiedenen Maschinen grandios. Das Fluggefühl ist fantastisch, die vielen Missionen sind ausgetüftelt und die Gegener verteufelt gut - was will man mehr. Überhaupt ist das ganze Hubschrau-



ber-Feeling ungeheuer gut rübergekommen. Wenn man 100 Fuß über der Erde über feindliche Panzer braust, keinen Schuß Munition mehr hat und dazu ein feindlicher Helikopter hinter dem nächsten Hügel seine Sidewinder klarmacht, dann

zerrt die Spannung derart an den Nerven, daß man richtiggehend Panik bekommt. Auch haben die Programmierer mit Gags nicht gespart: Wenn man zu oft getroffen wurde, sieht man sogar die Einschußlöcher im Cockpit. Bei zwei Treffern ist dann meistens Schluß - Ende der Mission, Hinzu kommt die brillante Grafik, die keine Wünsche offen läßt und dazu noch irre schnell ist. Selbst unter VGA, mit höchstem Detaillevel und nur 8 MHz ist LHX tadellos spielbar - meine Hochachtung.



# COMPUTERSPIELE

# FLIEGER, GRÜSS MIR DIE SONNE

# F29 Retaliator



Streng geheim braust der Fighter durch die Lüfte (Amiga)

en Militärs gehen die Geheimnisse nicht aus: Sorgte noch vor zwei Jahren Microprose mit "F19 Stealth Fighter" für das Fluggefühl eines Topsecret-Jets, so ist jetzt Ocean mit dem "F 29 Retaliator" dran. Diese neue Kampfflieger-Entwicklung ist ganz besonders schnell, erreicht eine Gipfelhöhe von satten 70000 Fuß und rauscht waffenstarrender als ein ganzes Arsenal von Kriegsspielzeug durch die Lüfte. Wem das zu futuristisch ist, der kann in die (ebenfalls noch geheime) F 22 einsteigen. Beide Jets fliegen sich relativ ähnch, so daß es reine Ge-

schmackssache ist, für welchen der beiden man sich entscheidet.

Es gibt vier Szenarios, in denen man sich austoben darf. Im heimischen Arizona wird das Starten, Anfliegen, Schie-Ben und Landen geübt; im Mittleren Osten, im Pazifik und Europa dann scharf geschossen Pro Land gibt's einen Haufen Missionen. In Arizona sind es zehn Ubungsmissionen, im Pazifischen Özean 15, im Mittleren Osten 27 und in Europa muß man sogar 44mal in die Luft gehen, um das "amerikanische Vaterland" zu retten Die Aufgaben reichen von der "Ich möcht' so gern ein 'Falcon' sein" — das scheint den F29-Programmierern durch den Kopf gegangen zu sein. Doch an die Klasse von "F 16 Falcon" kommt F 29 nicht ran. dazu liegt sich die Mühle zu einfach Wer das wesentlich actionrei-

chere "Interceptor" mochte, kommt schon eher auf seine Kosten: viele Missionen, viel Feind, viel Szenario, viel Ehr' und ein



guter Batzen Flugsimulation. Die Grafik ist abstrakt, der Sound recht spärlich, aber mir gefällt die Mischung aus Action und Simulation. Was mir dagegen nicht gefällt: Das Femdbild des bösen, fiesen und allzeit angriffslusticen Russen sollten

sich alle Programmierer schleunigst abschminken — es ist wirklich nicht mehr zeitgemäß. Sonst ein gutes Programm mit Pep

Bildschön — F29 ist genau das richtige Programm für diejenigen, die schon mit dem "Interceptor" auf Rundflug gingen. Hier werden keine 300 Seiten Handbuch gewälzt, und kein überflüssiger Schnickschnack stört den Spaß am Fliegen.

Geht's bei leichtester Schwierigkeitsstufe noch recht zahm zu. Simul wird es in höheren Levels verlieber



dammt knifflig. Aus zwei Gründen ist "F29" ber mir am "Einser-Gesicht" vorbeigeschrammt. Zum einen ist da die recht ungenaue Kollisionsabfrage — der eigene Vogel stürzt vom Himmel, obwohl er noch weit von Hindernissen entfernt ist. Zum

anderen ist mir eine "richtige" Simulation à la "F16 Falcon" lieber

HAR

Genre: Simulation Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

ATARI ST

AMIGA 79%
Grafik: 69% Sound: 56%

POWER-WERTUNG: 79%

C 64

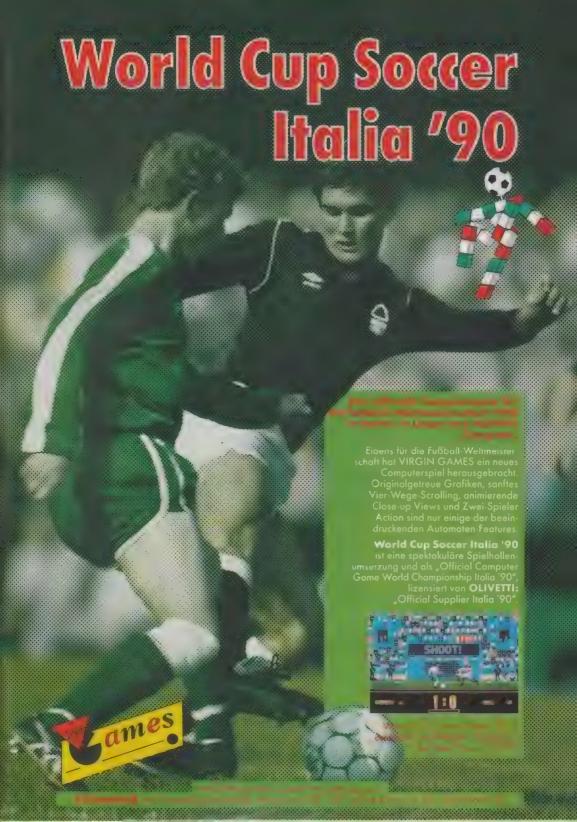






Da hilft kein Radar und kein Schrei'n, der Fighter kriegt 'ne Missile rein (Amiga)

Zerstörung von Olfeldern über das Abfangen von feindlichen Fliegern bis zum Vergeltungsschlag - zivil geht's leider nie zu. Jede erfolgreiche Mission des Piloten wird auf Diskette gespeichert. Wenn man allerdings abschmiert, ist's wie im richtigen Leben: Der Name (und damit der Score) werden ein für allemal gelöscht. Man kann nicht, wie sonst bei Simulationen so üblich, mehrere Pilotenkarrieren starten. Außerdem gibt es fünf Schwierigkeitsgrade, dargestellt anhand militärischer Ränge. Damit man in der Luft nicht unbewaffnet dasteht, wählt man zwischen neun Waffensystemen. Von der altbekannten Luft-Boden-Rakete "Maverik" bis zur im Heck eingebauten brandneuen "Back-Winder" ist alles vorhanden. Der Pilot schaltet seine Waffensysteme Knopfdruck um. Jetzt muß man sich eigentlich nur noch in der Luft halten und treffen...



# **ADEHEMMUNG**

ach dem Riesenerfolg von der Flugsimulation Falcon" und der "F-16 Mission Disk 1" ist die Firma Spektrum Holobyte wieder auf den (simulierten) Boden zurückgekehrt Wie schon in anderen Panzersimulationen wie z.B "M1-Tank Platoon" von Microprose könnt Ihr mit dem derzeitigen Stolz der amerikanischen Armee. dem M1A1-Panzer herumkurven. Im Laufe des Spiels darf man sogar den zur Zeit noch geplanten M1A2 aufs Schlachtfeld führen. Ganze 15 Missionen in drei unterschiedlichen Kampfgebieten warten auf den Panzerfreund. Die Landschaften reichen vom Trainingskamp in den USA über den Mittleren Osten bis zur Deutsch-Deutschen Grenze (obwohl gerade letzteres nicht mehr besonders zeitgemäß ist). Je nach ausgewählter Landschaft variieren die Missionen. Hier werden recht simple Jobs angeboten wie das Erreichen eines bestimmten Punktes auf der Landkarte in einer bestimmten Zeit, bis zum Unterstützungsangriff für vom Feind eingeschlossene Truppen Wie schon bei M1-Tank Platoon bleibt's nicht nur beim Steuern eines Panzers. Maximal 16 Schwergewichte könnt Ihr kommandieren. Zusätzlich steht Luftunterstützung zur Verfügung, auf Wunsch dürft Ihr Artilleriefeuer anfordern. Natürlich könnt Ihr in den Pan-



Stell Dir vor es gibt "Tank" und keiner spielt ihn (MS-DOS/EGA)

Der erste Eindruck "Tank" durchaus positiv. Ein deutsches Handbuch, zügige Grafik (kein Wunder, da nur AT-Version) und sogar eine Zwei-Spieler-Modem Option für heiße Gefechte gegen einen Kumpel wurden nicht verges-

sen. Der anfänglich positive Eindruck wurde nach längerem Probespielen leider niedergewalzt Bestes Beispiel ist die erste Trainings-Mission. Was nützt es dem Spieler, wenn er den Panzer auf Automatik-Betrieb stellen kann. wenn der sich nicht an den vorgegebenen Plan hält? Ich habe z.B. den Autopiloten ganz klar angewiesen, auf einer Straße von A

nach B zu fahren. Argerlicherweise schert sich das Programm nicht darum: Der Panzer fährt 20 Meter neben der Straße, Also ist der Panzer zu langsam, die Mission fällt ins Wasser - Aaargh!

Etwas bescheuert sind die dämlichen Kommentare der Bord-

schulzen, wenn sie einen simulierten sowjetischen Panzer treffen. Das reicht von überflüssigen Sprüchen wie: "Der 'Iwan' überrennt uns" bis zum typischen "Ich habe den Iwan festgenagelt". Diese Sprücheklopferei stört mich um so mehr, da "Tank" laut Handbuch den "Kindern der Supermächte" (!) gewidmet ist ăuBerst fragwürdig

zern verschiedene Positionen selbst einnehmen. Neben dem obligatorischen Fahrerposten dürft Ihr die Kanone bedienen. auf dem Kommandantensitz Platz nehmen, mit dem MG Flieger abschießen oder aus der Turmluke die Landschaft betrachten. Ebenso stehen Euch eine ganze Reihe von Au-Benansichten auf Tastendruck zur Verfügung. Da ihr nicht alle Panzer gleichzeitig steuern könnt, solltet Ihr auf einer speziellen, zoombaren strategischen Karte den einzelnen Fahrzeugen Befehle erteilen.

Unsere Testversion von "Tank" war eine spezielle AT-Fassung, benötigt 640 KByte RAM und eine EGA-Karte. Eine XT-Fassung ist im Moment noch nicht in Sicht

### Trübes und müdes Panzerspektakel (MS-DOS/EGA)

Spectrum Holobyte fällt es offensichtlich schwer, an die Spit-"F16 zensimulation Falcon" anzuknüp-fen. Mit "Tank" gelingt's ihnen iedenfalls nicht, das Image aufzupolieren, mit "Vette" schon Grauschleier ansetzte. Die Programmie-

rer waren wohl von "M1 Tank Pla- Michael recht lahm. Das "fahtoon" angetan, übernahmen gro-Be Teile der Benutzerführung, vergröberten die Grafik, verstärkten das Feindbild, subtrahierten

am Spielwitz und bauten nicht mai neue Überraschungen ein - plui. So geht's nicht. Ein anderes Manko ist die recht unglücklich gewählte Farbpalette Die Landschaft ist mir zu klobig und die Geschwindigkeit finde ich im Gegensatz zu

rende Konservendose"-Feeling, das das "Vorbild" so fantastisch simulierte, kommt bei mir nicht auf. Tank ist keine Glanzleistung







Genre: Simulation

Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 100 Mark

S-DOS

Sound: 23% POWER-WERTUNG: 68%

TARI ST

in Vorbereitung

MIG

in Vorbereitung

nicht geplant



### EINE BOOTSFAHRT.

### DIE IST LUSTIG

achdem es nun Panzer-, Helikopter- und Flugzeugsimulationen zur Genüge gibt, sind jetzt kanonenbewehrte Schnellboote dran, Das Spektrum der nassen Jobs reicht vom einfachen Ausschalten Waffentransporten bis von zum Sprengen von Brücken tief im Feindesland. Vor jeder Mission könnt ihr das Boot individuell mit verschiedenen Motoren und Waffensystemen ausrüsten. Erstmal auf dem Fluß, könnt Ihr jede einzelne der vier Stationen übernehmen. Ihr dürft entweder selber fahren oder die Bug-, Mitschiffs-, und die Heckwaffen bedienen. Natürlich könnt Ihr auch Stationen vom Computer übernehmen lassen, um Euch auf nur einen Posten zu konzentrieren.

Am Flußufer und auf dem Fluß warten dann eine ganze Reihe von simulierten Gegnern auf Euch. Der einfache Infanterist gehört ebenso dazu, wie Hubschrauber, Bunker, feindliche Schiffe und Minen. Sind die Gegner bei Tageslicht noch gut zu entdecken, wird das bei Nacht ganz schön schwierig.

Etwas Besonderes hat sich Accolade mit der Grafik einfallen lassen. Die Umgebung wird in einer Mischung aus 3D-Vektorgrafik und Bitmap-Grafik dargestellt. So sind die groben Geländemerkmale, wie Berge und der Fluß in Vektorgrafik,

während feine Details wie Baume und Feinde in Bitmap-Grafik sind. Gunboat braucht mindestens 512 KByte RAM und unterstützt die Grafikkarten Hercules, CGA, EGA und VGA/MCGA sowie die Soundkarten AdLib und Roland MT32



Per Schnellboot durch die Flußwelt Südostasiens (MS-DOS/VGA)



▲ Da rattern die MGs und der Diesel dampft: Mit Gunboat auf der Jagd nach Drogenhändlern (MS-DOS/VGA)

Da rührt sich wieder das Gewissen: Die Bootsimulation "Gunboat" ist ziemlich martialisch und sicher nichts für zartbesaitete Spieler, aber dafür bringt das Rumkurven mit dem Kanonenboot einen Heidenspaß. Endlich mal wieder eine willkom-

mene Abwechslung nach dem ganzen Flieger-Einerlei

Große Einsatzgebiete, hammerharte Missionen und intelligente Gegner sorgen für die nötige spielerische Abwechslung Besonders angetan hat es mir die tolle Grafikmischung, die allerdings erst mit einer VGA-Karte seine volle Farben-Power entwickelt Unter EGA muß man zwar mit ein paar Farben weniger auskommen, das tut dem Spielspaß aber kaum Abbruch. Wenn Accolade auf das, für mei-Geschmack nen

überflüssige Vietnam-Szenario verzichtet hätte und dafür lieber ein paar mehr Anti-Drogen-Missionen in Kolumbien eingebaut hätte, wär's sogar noch schöner Zudem wären mehr als nur 22 Aufträge wünschenswert gewe-

Mein Fahrer ist nicht sonderlich intelligent Meist brettert er wie ein Wahnsinniger auf den Strand zu und setzt dort wie eine Billardkugel auf. Durch den Aufprall verreiß! der Bordschütze, das gegnerische MG-Nest kann ungehindert feuern und trifft

anderen Spiel stören wurde, ist hier ein witziges spielerisches Element: Spätestens nach dem ersten verlorenen Boot sucht man sich sehr genau aus, wen man wann steuert. Eine satte Zahl harter Missionen, gute Grafik, harte Geg-

Crew, die bei jedem

ner und eine dichte Atmosphäre



Genre: Simulation Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 90 Mark

IS-DOS 75% Sound: 32% POWER-WERTUNG: 75%

**ATARI ST** 

AMIGA nicht geplant

C 64

nicht geplant nicht geplant



# COMPUTERSPIELE

### EISIGES ENDZEITDRAMA

# dwinter

egen Ende des 20. Jahrhunderts erschütterte eine Katastrophe ungeheuerlichen Ausmaßes unseren Planeten. Eine neue Eiszeit begann. Millionen Menschen verhungerten, erfroren oder starben in kurz aufflackernden Kriegen. Die alten Regierungsformen zerfielen und hinterließen Chaos und Elend.

In diesem düsteren Endzeitszenario spielt das Action-Strategiespiel "Midwinter". Eine kleine Gruppe Überlebender hat sich auf der Inselgruppe der Azoren zusammengerottet. Das früher aus kleineren Inselchen bestehende Archipel ist durch die Eismassen und Vulkanausbrüche zu einer einzigen großen Insel, genannt "Midwinter-Insel", zusammengewachsen. Leider führt der relativ hohe Lebensstandard der Midwinter-Bevölkerung zu Neid. Der finstere General Masters möchte die gesamte Insel

gen. Ihr selbst spielt am Anfang den Chef der ortsansässigen Polizeitruppe. (Vorab dürft Ihr noch einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen). Zuerst noch auf Euch alleine gestellt, müßt Ihr Verbündete suchen, die Euch beim Kampf gegen Masters helfen. Insgesamt sind 32 verschiedene Charaktere über die Insel verstreut

Normalerweise seid Ihr auf Skiern unterwegs. Ihr könnt aber auch an speziellen Stellen auf schnellere Schneebuggies, Hängegleiter oder Seilbahn umsteigen. Je nach Transportmittel stehen Euch andere Waffen zur Verfügung, um unterwegs General Master's Truppen unter Feuer zu nehmen. Seid Ihr per Ski unterwegs, könnt Ihr Granaten werfen, oder Euch per Tastendruck mit einem Gewehr als Scharfschütze betätigen. Mit dem Buggie könnt Ihr Raketen Eintrockenes Schluchzen entweicht meiner Kehle: Soviel Gutes haben die Midwinter-Macher in Story und Szenario gepackt, doch das Spielprinzip ist mit soviel ärgerlichen Macken belastet, daß mir jegliche Lust vergeht. Läßt man das ganze Hand-

lungsdrumherum einmal beiseite. besteht der Spielablauf im wesentlichen darin, ständig die ewig falls ein rauhes Fröstein hervor.

langen Wege in der Eiswüste abzuklappern. Das strategische Element ist ganz nett, gibt aber auf Dauer nicht viel her. Völlig unpassend sind die Action-Einlagen: Sie sind mies spielbar und passen nicht so recht zum Strategieteil. Midwinter ist eine

ziemliche Enttäuschung: Dieses 100-Mark-Spiel ruft bei mir allen-

Brrrrr, das Szenario und die Atmosphäre sind so toll, daß man richtig den eisigen Wind und die Schneeflocken auf der Haut spürt - dafür ein dickes Lob. Besonders gefiel mir die gute und zügige 3D-Grafik. Leider hat man aber beim Spielerischen

einiges unter einer dicken Schneedecke begraben. Ihr fahrt in 20 Minuten von A nach B und



klickt dann auf ein oder zwei Icons, Gerade, wenn man eine größere Anzahl von Charakteren zusammengetrommelt hat, wird das Rumgurken mit den einzelnen Figuren ganz schön lästig. Midwinter ist sicher ein nettes Spielchen, mit einer wirk-

lich gelungenen Story, einer guten Grafik und tollem Sound, aber spielerischen Schwächen.

Genre: Strategie Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS** 

in Vorbereitung

ATARI ST

Grafik 75% Sound: 40%

POWER-WERTUNG: 66%

AMIGA

in Vorbereitung

nicht geplant

und Torpedos abfeuern, im Hängegleiter gibt's nur Raketen. Je nach Fortbewegungsmittel ändert sich auch ein Teil der Grafik, Im Ski-Modus seht Ihr die 3D-Schnee-Landschaft durch eine Ski-Brille, im Buggie durch eine Windschutzscheibe. Während Ihr durch den Schnee gleitet, schläft der Gegner natürlich nicht. Er schickt Fahrzeuge und Truppen in Euer Gebiet. Wenn Masters alle sog. Hitzeminen (das sind die Energielieferanten der

Midwinterinsel) in seine Gewalt gebracht hat, ist das Spiel verloren. Ihr könnt ihn aber daran hindern, indem Ihr vom Feind besetzte Einrichtungen sprengt, gegnerische Fahrzeuge vernichtet und das Hauptquartier von Masters erobert.

Midwinter ist komplett in deutsch und wird auf Wunsch per Maus, Joystick oder Tastatur gesteuert. Wer General Masters nicht auf Anhieb besiegt, kann zehn Spielstände speichern.







▲ Ein großer Teil der Truppe ist schon da (ST)

■ Unterm Schnee begraben: der spielerische Nährwert von Midwinter (ST)





Jetzt brauchen Sie Köpfchen, sonst kostet's Sie den Kopf (Amiga)

### FRISCHE AMEISEN

n "It came from the desert" hatte das Städtchen Lizards Breath mit einer ungewöhnlichen Plage zu kämpfen: Haushohe Ameisen stapften über den Marktplatz und benahmen sich recht ungebührlich. Mit List, Strategie und Dynamit zeigten Sie's damals den verfressenen Tierchen. Dank der Datendiskette "Antheads" gibt es jetzt neues Futter für die Krabbeltierchen-Freunde. Diesmal verspeisten die Biester gleich einen Laster mit Plutonium, der für einen Atombombenversuch bestimmt war. Seitdem mehren sich die HorrorGeschichten um das örtliche Krankenhaus, die Rocker sind wieder hinter Ihnen her und manche Bewohner in der Stadt reagieren merkwürdig, wenn man Sie auf Zuckerstangen anspricht. Reizende Aussichten.

Im Strategieteil reisen Sie von Ort zu Ort, um Informationen und Verbündete zu sammeln. Zur Auflockerung dürfen Sie Action-Sequenzen meistern. Man kann Antheads nur spielen, wenn man It came from the desert besitzt. Außerdem braucht man 1 MByte Speicher - recht gefräßig für ein Programm.

Wer wie ich Spaß an alten Sciencefiction-Streifen hat, kommt bei Antheads voll auf seine Kosten. Grafik, Sound und Atmosphäre vermischen sich zu einem "Fast-schon-Kino"-Erlebnis Und wer It came

from the desert gespielt hat, wird sich sofort hei- Geschichte kniffliger gewor-



Genre: Strategie

stechwütigen Rokker Biff, die sprode Ansagerin Dusty oder den miesen Journalisten Bert Neue Spielelemente gibt's nicht, Antheads ist wie der Vorgänger eine Mischung aus Action, Strategie und Ad venture. Dafür ist die

misch fühlen. Man trifft auf lau- den; man weiß nicht sofort, ter liebe alte Bekannte wie den worauf das Spiel hinausläuft

Hersteller: Cinemaware, Zirka-Preis: 50 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** nicht geplant

AMIGA

Grafik: 79% Sound: 79% POWER-WERTUNG: 73 %

C 64 nicht geplant



### Andreas Albert & Partner Liegnitzerstr. 13 8038 Grobenzell Tel 08142/8273 Tel 08142/53912

	· A	Tel 08142/539	912
C64	Disk		ST AMI
	33 90 44 90	688 ATTACK SUBMARINE	65 90 79 90
BATTLECHESS DT		688 ATTACK SUBMARINE ALL DOGS GO TO HEAVEN BASI SUBMARINI	79 90 64 90 64 90
CARRIER COMMAND DT	44 90 37 90	BAT GERLIN EAST VE BERLIN WEST OF	72 90 72 90 64 90 64 90
BATHAN THE MAYNE DT BATTLECHES DT CABBIL ABTTLECHES DT CABBIL ARTHE MASTER DT CHARPIC MASTER	37 90 59 90 57 90	BERLIN EAST VE BERLIN WEST OF BLANCE WARRENE BUTTON BLANCES	64 90 64 90 72 90 72 90 64 90 64 90 59 90 59 90 a A a A 65 90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT	57 90 36 96	BUDOX AN	8 A 8 A
CYCLES	47 90 37 90	BUDOWAN CABAL DT  BLITEN CASTLE MASTER DT COMPAND COMPA	49 90 59 90
DAN DARE 3 DIE HARD		CASTLE MASTER DT	49 90 59 90 65 90 65 90 64 90 64 90
DEPOSITION OF THE PROPERTY OF	37 90 35 90	CHACK STORES BACH	
ORANGA WARS	38.90	CHRONOGUEST 2	49 90 49 90 72 90 72 90 63 90 63 90
EDIT ON ONE	45 90 38 90	CLOUD KINGDOMS	72 90 72 90 63 90 63 90 59 90 59 90 65 90 65 90
FIS COMBAT PILOT DT	47 90	CONQUEROR DT	54 90 54 90 54 90 54 90 54 90 54 90 65 90 64 90 64 90 69 90 69 90
GREAT COURTS DT.	34 90	CYBERBALL DAMOKLES	54 90 54 90 65 90
HEAVY METAL	39 90 37 90	DAN DARE 3	54 90 54 90 64 90 64 90 69 90 69 90
RON LORD DT		DRAGONS BREAT	69 90 69 90
VANHOE .	36 90 37 30 37 90	DRAGON FLIGHT DT	65 90 65 90
MANCHESTER UNITED	37 90	EDITION TO LOCAL	59 90
VARHIDE MARCHESTER UNITED MARCHESTER UNITED MARCHESTER UNITED MARCHESTER UNITED TO UNITED WITH UNITED PART THUMBER BOLD OT PART THUMBER BOLD OT POWER BOLD POWER BOLD  FOR MENDA  MENGS OF MEDUSA OT	39 90 37 90 36 90 37 90 36 90 47 90 36 90 47 90 37 90 37 90 37 90 38 90	DUNGGONMASTER DT (1MB) DUNGGONMASTER DT (1MB) DUNGGONMASTER DT (1MB) ELVRA DT ELVRA	65 00 65 00 59 90
OIL IMPERIUM DT	35 90	DYNAMIC DEBUGGER	64 90 64 90
P 47 THUNDERBOLD DT.	36 90	E MOTION	54 90 64 90 79 90 79 90 49 90 49 90 61 90 61 90
POWE BROAT	37 90	F-16 COMBAT PILOT DT	61 90 61 90
POWERDRIFT	36 90	F 29 RETALIATOR	69 90 69 90 64 90 64 90 49 90 49 90
SHINGS OF MEDUSA DT '	47 90 37 90	SCENERY MISSION DISK DT	69 90 69 90 64 90 64 90 49 90 49 90 65 90 65 90 59 90 59 90
SLY SPY	37 90	FUTURE WARS	65 90 65 90 59 90 59 90
SPACE HARRIER 2	37 90	GREAT COURTS DT	
STARFLIGHT DY		NAME OF TAXABLE PARTY.	64 90 64 90 64 90 64 90
TEST DRIVE MUSCLE CARS	33 90 25 90	HEROES QUEST	59 90 59 90 89 90
TV SPORTS FOOTBALL	49 90 29 90 37 90	HIGHWAY PATROL	
POWERDRIFT SHINGOS OF MEDUSA OT SHINGOS OT SHINGOS OT SEVEN AND SHORT OF STAFFIAGE STAFFIAGE TO STAFFIAGE TO STAFFIAGE TV SPORTS FOOTBALL SENDER SHOW SENDER SHOW SENDER SHOW SENDER SHOW SENDER SHOW SENDER SHOW SHOW SHOW SHOW SHOW SHOW SHOW SHOW	37 90	INCOLOR AND MODERAL MEMORY METAL HEROIS OUEST HEROIS OUEST HEROIS OUEST HEROIS OUEST HAVE A THOU HAVE STATION HAVE STATION HAVE STATION HOUSE AND DIT CAME SCENERY DISK OT IVANNOE JUMPING JACK SON DT KING HOUSE AND THE STATION HAVE STATION	65 90 65 90 59 90 59 90
WAR OF THE LANCE WILD STREETS	59 90 38 90 49 90	INDIANA JONES 3 ADV DT	65 90 65,90 59 90 59 90
WINDWALKER	49 90	IT CAME FR DESSERT I MB DT	74.90
	37,90	IT CAME SCENERY DISK DY	39 90 49 90 59 90
C64 SONDERPOSTER		JUMPING JACK SON DT	49 90 59 90 49 90 49 90 59 90 59 90 49 90 49 90
EVE OF HORUS OT	9 95	KLAX	59 90 59 90 49 90 49 90
NAVY SEALS	9 95 9 95 9 95	JUMPING JACK SON DY KLAW TO GLOVES KLAW KLAW KLAW KLAW KLAW KLAW KLAW KLAW	69 90 49 90 59 90 85 90 85 88
MUNCHER	9 95	LEISURE SUIT LARRY 3	49 90 59 90 85 90 85 88
IBM		LOST DUTCHMAN MINE	65 90 65 will 49 90 59 90 59 90 59 90
A-10 TANK KILLER BERTAN 1986. DT BERTAN 1986. DT BEUT ANNELS CENTURON DEFENDER OF ROME COLMADIONS OF KRYNN DT COOLNAME CEMAN COCOLORES SEQUEST CONDUEST OF CAMPELOT DE HARD.	89 90	MAGIC JOHNSON	59 90 59 40 a A 59 90
BERLIN 1948 DT	89 90 65 90 67 90 59 90 65 90 65 90 99 90 99 90 59 90 59 90 59 90	MANCHESTEN UNITED DI	a A 59 90 69 90 69 98 59 90 59 88
BLUE ANGELS	59 90	MATRIX MARAUDERS	59 90 59 86
CHAMPIONS OF KRYNN DT	65 90	MINDBENDER DT	59 90 59 90 49 90 49 90 49 90 62 90
CODENAME ICEMAN	95 90	P 47 THUNDERBOLD DT.	49 90 62 90 59 90 59 90 49 90 59 90
COLONELS BEQUEST CONQUEST OF CAMELOT	99 90	PINBALL MAGIC .	59 90 59 90 49 90 59 90 64 90 64 90 59 90 a A 49 90 49 90 75 90 75 90 65 90 65 90 59 90 59 90
CYBEABALL	59 90	PRATES OF	59 90 a A
Charles Sales	69 90	PLAYER MANAGER DT	49 90 49 90 75 90 75 90 65 90 65 90 59 90 59 90 55 90 59 90 65 90 65 90
DUNGEON MASTER DT	99 90	PUFFIS SAGA DT	65 90 65 90
FACE OFF ICEHOCKEY	89 90 72 90 89 90	RAINBOW ISLAND	59 90 59 90
FLIGHT OF THE INTRUDER '	89 90	ROCK N ROLL DY	55 90 59 90
GREAT COURTS OF TENNIS DT	64 90	SIDE WINDER 2	55 90 59 90 65 90 65 90 17 90
HARD BALL 2	109 90 64 90 65 90 65 90 99 90 65 90 99 90 69 90 65 90 99 90 84 90	SIM CITY DT	72 90 39 90
HARPOON '	99 90	SKATE WARS DT.	55 90 65 90
HEROES QUEST	97 90	SKIDZ	59 90 59 90 59 90 59 90
NDIANA JONES 3 ADV DT	69 90	STARFLIGHT	59 90 59 90
KHIGHTS OF LEGEND	69 90	SUPER CARS	65 90 65 90 59 90 59 90 59 90 59 90 59 90 59 90 45 90 45 90 49 90 49 90 59 90 69 90
LHX ATTACK CHOPPER	99 90	SURVIVOR .	59 90 59 90 69 90 69 90
MI TANK PLATOON OF	65 90	TENNIS CUP	59 90 59 90 69 90 69 90
MANIAC MANSION DT	69 90	THEIR FINEST HOUR	59 90 59 90 69 90 69 90 65 90 65 90 59 90 59 90
MURDER CLUB	69 90 68 90 65 90	TOWER OF BABEL	65 90 65 90 59,90 59 90 74 90
POPOLUS DT	54 90 39 90 65 90 65 90 84 90	THE FINEST HOUR THE BREAK OT TOWER OF BABEL TV-SPORTS BASERBALL DT T	74 90
POPOLUS DATA DISK DT POWERBOAT	39 90	TOYOTTES	54.90 54.90 79.90
POWERDROME DT .	65 90	ULTIMA V USS JOHN YOUNG	79.90
RINGS OF MEDUSA DT	65 90	WARHEAD DT	64 90 59 90 59 90 69 90 69 90 59 90 59 90
SHERMAN NA	65 90 65 90 64 90	WINDWALKER	59 90 59 90 69 90 69 90 59 90 59 90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39 90		54,90 64,90
SKI OR DIE	39 90 65 90 469 90 65 90 69 90	AMIGA ZUBEH	ÖHR
STARFLIGHT 2	65 90	SPEICHERERWEITERUNG AUF 11 ETTERNES I & TOURSE SAME 3.5" 2 DO NoNeme 10er 5.25" 2 DO NoNeme 10er	MB 179.90
STARTREK FINAL FRONTIER DT	69 90	3.57.2 DO NoNerne 10ez	MB 179 90 199 90 12 90
TANK	55 90 72 90 59 90	5.25 * 2 DD NoName 10er	5 90
TANGLED TALES	69 90 35 90	DC ENGINE	
TEST DRIVE 2 FUROPE AN CHALLENGE	69 90 74 90	NEC DC ENCINE DOS VICTOR DE	10mm 420 00
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE THEIR FINES HOUR		NEC PC ENGINE PAL Version incl	15pml 479.00
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE THEIR FINES HOUR THEME PARK TRACK SUIT MANAMORE	59.00		
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CMALLENGE THEIR FINES HOUR THEME PARK TRACK SUIT MANAMGER TV SPORTS FOOTBALL DT	74 90 59 90 74 90	NEW ZEAL STORY 109 DO ST TR	
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CMALLENGE THEIR FINES HOUR THEME PARK TRACK SUIT MANAHGER TV SPORTS FOOTBALL DT ULTIMALS WINDIWALKER	74 90 59 90 74 90 72 90 69 90	NEC PC EMGINE PAL Version inci- CYBERCORE 99.90 CITY HI NEW ZEAL STORY 109.00 F1 TR I SPACE INVADERS 89.90 CHASE	
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE THEIR FINES HOUR TRACK SUIT MANANGER TV SPORTS FOOTBALL DT ULEMA 6 WIRDWALKER WOLF PACK	74 90 59 90 74 90 72 90 69 90 87 90	SPACE INVADERS 89,90 CHASE	H Q. 109,00
COUNTESS BEUGLES  CONTROLL SERVICES  OR HARD  CONTROLL SERVICES  OUNCES OF SERVICES  OUNCES OUNCES OF SERVIS DY  HEROES OUNCES ADO DY  HARD DALL 2  HARD	74 90 59 90 74 90 72 90 69 90 67 90 65 90	SPACE INVADERS 89,90 CHASE	H Q. 109,00

# COMPUTERSPIELE

### PACK DIE BADEHOSE EIN

# **Code-Name:**

slamische Fanatiker kidnappen amerikanischen Botschafter" - so lautet die Schlagzeile des "Südsee-Kurier". Navy-Experte Johnny Westland liest's mit Schrekken: So wie's aussieht, darf er seinen schönen Urlaub abbrechen, um einmal mehr die Kohlen aus dem Feuer zu holen. Richtig: Schon ruft der General den gestählten Soldaten ins Pentagon. Er gibt ihm ein Paket mit Anweisungen, einen feuchten Händedruck, läßt ihn in ein Atom-U-Boot verfrachten und in Richtung Terroristen schippern. Der Auftrag: "Befreien Sie den Botschafter". Wenn's nur so einfach wäre..

Sie übernehmen im neuesten Sierra-Adventure Johnnys Steuerung bereits auf der Südseeinsel. Man steuert ihn wahlweise mit Tastatur, Joystick oder Maus durch die tropische Landschaft. Will man eine patriotische Aktion auslösen, tippt man englische Befehle in die Tastatur, die Johnny meist auch ausführt. Neu bei diesem Adventure: Mit gedrückter "Shift"-Taste und einem Mausklick auf einen interessanten Gegenstand erscheint eine detaillierte Beschreibung. Außerdem umläuft die Spielfigur automatisch Hindernisse, wenn sie an einen unzugänglichen Ort geschickt wird. Im Verlauf des Spiels steuert man auch ein hochmodernes Atom-U-Boot. Dabei sitzt man selbstverständlich in der Kommandozentrale und schiebt Regler hin und her, um das Boot schön in der richtigen Tiefe und Richtung zu halten. Da sich auch

Ich habe Code-Name: Iceman schon mal gesehen; nicht auf einem Computer, sondern im Fernsehen. Die Geschichte erinnert an den amerikanischen Spionage-Action-Mix, immer zieht: Action. schöne Frauen, harte Manner, High-Tech

und das Flair ferner Länder. Das bekommt dem Spiel ganz gut. auch wenn die "Film"-Szenen, in denen der Spieler nur zusehen kann, manchmal etwas lang geraten sind. Das Spiel hat für mich war wesentlich spannender

eht so einen Haken: Es ist zu einfach. Als Adventure-Experte kommt man schnell sehr weit. Die U-Boot-Mission bietet einen gewissen Reiz, an eine "richtige" Simulation kommt sie allerdings nicht ran. Wer gerne leichte Knobelkost mit einer wasserdich-

ten Geschichte spielt und sich mit dem unverständigen Parser herumschlagen will, wird anständig bedient. Trotzdem: "Police Quest" vom gleichen Autoren

Genre: Adventure Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 135 Mark

72%

Sound: 20% POWER-WERTUNG: 72%

**ATARIST** 

AMIGA

in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

Sierra hat ein paar kleine, feine spielerische Verbesserungen bei seinem 3D-Adventure-System vorgenommen. Der Komfort wächst soürbar, weil die Spielfigur jetzt selbständig zu Gegenständen tippelt, und man nicht mit dem Hinweis "You

are not close enough" generyt wird. Spielwitz und Story von Iceman sind aber eher Dutzendware derlich geglückt



Die lauwarme Agentengeschichte bietet Spannung und Humor in allenfalls gerin-Dosierungen, neu ist die Story auch nicht Außerdem kann ich personlich nichts mit der Pseudo-U-Boot-Simulation anfangen, die nicht so recht zum Adventure-

Drumherum paßt. In meinen Augen ist die Mischung nicht son-



...knüpft er Kontakte mit Geheimagenten (MS-DOS/VGA)

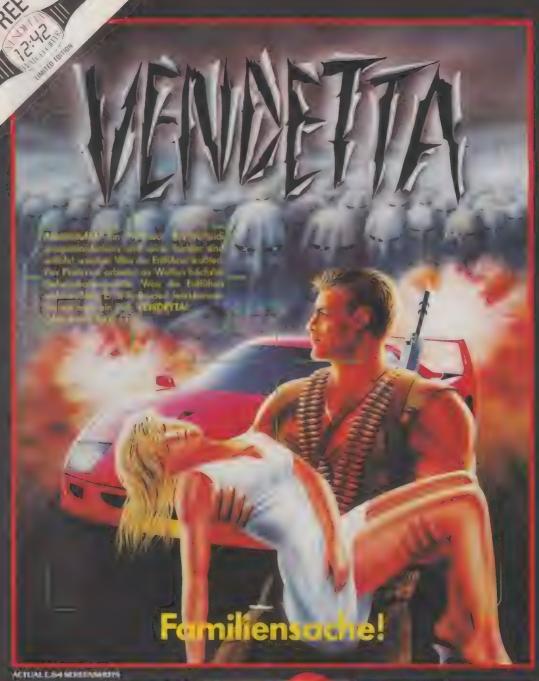


unter Wasser Terroristen tummeln, schießt man im Notfall Raketen ab.

'Code-Name: Iceman" wurde von "Police Quest"-Programmierer Jim Walls erdacht. Wie in seinen Adventures so üblich, bekommt man nebenbei eine Menge Wissenswertes mit. Diesmal darf man beispielsweise einer übereifrigen Schwimmerin Erste Hilfe leisten. Das Spiel läuft mit allen PCs, die eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Karte haben (außerdem werden alle wichtigen Soundkarten unterstützt).

■ Wenn Johnny Westland nicht gerade Atom-U-Boote steuert... (MS-DOS/VGA)







### MAGIE-AZUBI

# **Tangled Tales**

ein Boß, der große mächtige Zauberer, kann ganz schön streng sein. Aber was soll's, schließlich bin ich sein Lehrling und es ist gar nicht einfach, heutzutage eine Ausbildungsstelle als Magier zu bekommen. Drei Aufgaben muß ich erfüllen, um die höchsten Wizard-Weihen zu empfangen. In einer typischen Rollenspiel-Welt ist das gar nicht einfach. Hinter jeder Ecke lauert ein Monster, viele Informationen erhält man nur durch mühsames Plaudern und für jede schäbige Dienstleistung muß man mit barer Goldmünze zahlen. Am wichtigsten ist es jedoch, daß man nicht alleine unterwegs ist. Einige der Leutchen, die man unterwegs trifft, helfen mir bei meiner Aufgabe andere muß man mit etwas Kleingeld anheuern...

"Tangled Tales" vom "Ultima"-erprobten Softwarehaus Origin ist ein Einsteiger-Rol-



Gesprachig: Schwatzchen mit anderen Charakteren sind sehr wichtig (MS-DOS/EGA)

lenspiel mit viel Humor. Am Anfang legt Ihr die Stärken Eurer Spielfigur fest (es gibt vier Kategorien, in denen man bis zur funften Qualitats-Stufe raufklettern kann). Andere Party-Mitglieder gibt's nur in Form von computergesteuerten Gesellen. Die helfen nicht nur tatkräftig im Kampf, sondern ge-

die Heimatstadt tele-

portiert und dort wiederbeleht Sehr bele-

bend sind die witzi-

gen Sprüche, die die

An old hollow tree stands before

Hinterm Wald mach ich zwei Monster kalt (MS-DOS/EGA)

computergesteuerten Party-Mitglieder von sich geben. Für erfah-Rollenspieler wird allerdings etwas wenig geboten: Wer

vor dem Frühstuck zwei AD&D-Spiele löst, fühlt sich hier unterfordert

Tangled Tales ist ein hervorragendes Rollenspiel für Einsteiger, sofern man mit den vielen englischen Texten zurechtkommt. Die Steuerung ist simpel, der Spielablauf übersichtlich, die Grafik nicht gleich

putzig und man stirbt

1000 Tode: Beißt die Spielfigur doch mal ins Gras, wird man in



aus dem Gesicht geschnitten ist. Oder ein Zauberer murmelt 'Möge die Macht mit Dir sein." Der Spieler findet einen Schneemann, der gegen Yeti einen eine Schneeballschlacht gewinnt und einen befrackten Pinguin Der Humor setzt sich

auch in einigen Puzzles fort: So gibt es eine Tür, die sich erst öffnet, wenn man das "Zauberwort" spricht. Und wie heißt das Zauberwort, mit dem uns unsere Eltern fruher traktierten: "Bitte"!

Mir hat Tangled Tales großen Spaß gemacht, auch wenn Rollenspielprofis das Programm an einem Wochenende durchspielen. Ohne Englischkenntnisse geht allerdings viel von dem urigen Humor des Programms verloren. Selten habe ich

ein so humorvolles Rollenspiel gesehen, das vieles gekonnt auf die Schippe nimmt. So trifft der Zauberlehrling z.B. auf einen gewissen Bruce Leon, der einem bekannten Kung-Fu-Kämpter wie Horde Monster, hat man die stecken hat, wird außerdem mit Wahl zwischen zuschlagen, eideutlich verbesserter Musik nen Gegenstand benutzen bedacht.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark 689% MS-DOS AMIGA

Sound: 7% POWER-WERTUNG: 68%

ben manchmal recht hilfreiche

ein Icon-System gesteuert

Erst im Lauf des Spiels lernt

man den einen oder anderen Zauberspruch und kommt zu

Gold. Das Kampfsystem ist ex-

trem einfach: Trifft man eine

Das ganze Spiel wird durch

Kommentare zum besten.

**ATARI ST** nicht geplant

in Vorbereitung

schen können.

Grafik: 61% Sound: 7% POWER-WERTUNG: 68%

oder abhauen. Wohl dem, der

ein paar kräftige Krieger in sei-

ner Party hat, die feste zudre-

Die MS-DOS-Version benötigt 384 KByte RAM und nutzt

Hercules-, CGA- sowie EGA-

Grafikkarten aus. Wer eine

Adlip-Karte in seinem PC

### RITTER-RUMMEL

# Conquests of Camelo

er Ritter Arthur, Artur, Artos oder Artorius sorgte im Jahre 500 für Furore, seit dem Mittelalter für Sagenstoff, Theaterstücke und Legenden und im 20sten Jahrhundert sogar für Computerspiele. Im neuesten sind Sie als netter König und guter Mensch hinter dem heiligen Gral her (Adventure-Freunden hinlänglich bekannt seit "Indiana Jones III" ). Bevor's auf die Suche nach dem lebensspendenden Töpfchen geht, müssen Sie drei Ritter einsammeln, die sich gehörig verfranzt haben. Darunter ist auch Launcelot, der ein Auge auf Ihre Gattin geworfen hat ein edler Herrscher wird auch ihm helfen (außerdem geht sonst das Spiel nicht weiter). In England warten 18 Städte auf den Besuch des Herrschers. Wenn man zu Hause alles im Griff hat, sucht man als königlicher Tourist zehn europäische Stadte nach dem Gral ab. Sollten Sie ihn nach langer Reise finden, müssen Sie sich seiner erst als würdig erweisen. Laut

Legende schaffte das nur der Ritter Parsival - und der wurde dann verrückt.

Hinter dem Mammuttitel "Conquests of Camelot -King Arthur: the Search for the holy grail" verbirgt sich ein 'ganz normales" Adventure.



Wehe dem, der keine Festplatte besitzt Die aus dem Leim zu platzen drohende Verpackung beschert eine Diskettenflut die jeden Adventure-Spieler schnell zum Disk-Jockey werden láßt Was dann kommt, ist allerdings Sierra-Stan-

dard-Kost. Schöne Bilder, tolle Animation - besonders das Pferd gefällt mir - die aber leider auf einem XT immer noch viel zu langsam ist. Als ich

dann zum gefrorenen See kam, hörte der Spaß auf. Keine Chance, da durchzukommen, und auch keinen Hinweis darauf, ob es später nicht noch einen Gegenstand gibt (z.B Schneeschuhe), um die Stelle zu meistern Wer auf das X-te

"Held-macht-sich-auf-die-Suche-nach-irgendwas-Adventure steht, kann sich's kaufen. Sonst lieber Hände weg



Mit Schwert, Schild und Missionen: Der Ritter Arthur auf der Suche nach dem heiligen Graf (MS-DOS/VGA)

Da das Programm von der Softwarefirma Sierra stammt, steuert man Arthur wie gehabt mit Tastatur, Maus oder Joystick über den Bildschirm und greift in die Tasten, wenn's etwas Spezielles zu erledigen gibt. Wie auch bei "Codename: Iceman" gibt der Computer bei gedrückter Shift-Taste

und gleichzeitigem Mausklick eine Beschreibung des ent-Gegenstands sprechenden aus. Und wer Hilfe sucht, bekommt vom Hauszauberer Merlin so manchen guten Tip. Das Spiel ist recht umfangreich: Insgesamt zehn Disketten warten darauf, installiert zu werden.

Man merkt, daß die Designerin Christy Marx ein glückliches Händchen für gut erzählte Geschichten hat schließlich schreibt sie Drehbücher für mehrere amerikanische Fernsenserien. Dementsprechend ausgetüftelt ist die Story und

der hat man dabei die Rätsel aus testspielen



dem Auge gelassen Trotz ausgiebiger Konsultierung des Haus-Zauberers und "Hint-Meisters" Merlin war's recht hart. die teilweise unlogischen Rätsel zu lösen. Schade: So bleibt Conquests of Camelot ein durchschnittliches Sierra-

der Humor kommt auch nicht zu Adventure. Für Fans, Arthurkurz (und der ist manchmal ra- Freunde und Sammler empfehbenschwarz -- schön!). Doch lei- lenswert. Alle anderen: Erst mal

Genre: Adventure Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 135 Mark

70% Sound: 21% Grafik: 76%

POWER-WERTUNG: 70%

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA in Vorbereitung

C 64 nicht geplant







Ob am Hof, beim Kämpfen oder im Wald: Edel sei der Arthur, hülfreich und gut (MS-DOS/VGA)



### INSERENTENVERZEICHNIS

AFC Ariolasoft Berry Lösungsservice Bomico Bomico  15, 21, 93, 128  Computer Markt Münster Computershop Gamesworld Computing CWM  52  Data Team Decos  70  EC-Electronic Egle Fro Erb Bonic Flashpoint Funtastic 73  German Design Group  Flashpoint Funtastic 73  German Design Group  Flashpoint Finath Bonic Flashpoint For the Bonic For the Bonic Flashpoint For the Bonic Flashpoint For the Bonic For the Bonic Flashpoint For the Bonic Flashpoint For the Bonic For the Bonic Flashpoint For the Bonic Flashpoint For the Bonic For the B		
Bachler         75           Berry Lösungsservice         70           Bomico         15, 21, 93, 128           Computer Markt Münster         74           Computershop Gamesworld         67           Computing         70           CWM         52           Data Team         80           Decos         70           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         80           Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting </td <td>AFC</td> <td>72</td>	AFC	72
Berry Lösungsservice         70           Bomico         15, 21, 93, 128           Computer Markt Münster         74           Computershop Gamesworld         67           Computing         70           CWM         52           Data Team         80           Decos         70           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         80           Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schuster<	Ariolasoft	7, 19, 33, 127
Berry Lösungsservice         70           Bomico         15, 21, 93, 128           Computer Markt Münster         74           Computershop Gamesworld         67           Computing         70           CWM         52           Data Team         80           Decos         70           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         80           Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schuster<	Daablas	
Bomico         15, 21, 93, 128           Computer Markt Münster Computing         74           Computing         70           CWM         52           Data Team Decos         80           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schlichting         63           Schware Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53 </td <td></td> <td></td>		
Computer Markt Münster		
Computershop Gamesworld         67           Computing         70           CWM         52           Data Team         80           Decos         70           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         80           Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schlichting         63           Schware Corner         47           U.S. Gold	Domico	13, 21, 93, 120
Computing CWM         70           CWM         52           Data Team Decos         80           Decos         70           EC-Electronic Egle         74           Erb         80           Flashpoint Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft Kingsoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schneider & Hamann         88           Schneider & Hamann         88           Schneider & Hamann         88           Schware Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31	Computer Markt Münste	er 74
CWM         52           Data Team Decos         80           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft Kingsoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31	Computershop Gamesv	vorld 67
Data Team         80           Decos         70           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         8uch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31		70
Decos         70           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         8uch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51	CWM	52
Decos         70           EC-Electronic         55           Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         8uch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51	Data Toom	20
EC-Electronic		
Egle         74           Erb         80           Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         8uch- und Softwareverlag           Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51	D0003	70
Erb         80           Flashpoint Funtastic         72           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft Kingsoft 95         61           Kranz 80         80           Kühn 52         80           Markt & Technik Buch- und Softwareverlag 38, 97, 100/101, 103           Microprose 36/37         36/37           Philip Morris 9         9           Rushware 13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I. 74         74           16-BIT 77         77           S.M. Verleih 88         88           Schlichting 63         88           Schuster 69         69           Software Corner 47         47           U.S. Gold 91         91           Vector 1 Computergames 53         53           West 92         2           Wial-Versand 31         31           Will 51         51	EC-Electronic	55
Flashpoint         72           Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Phillip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51	Egle	74
Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         Buch- und Softwareverlag           Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51	Erb	80
Funtastic         73           German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt & Technik         Buch- und Softwareverlag           Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51	Floringish	70
German Design Group         52           Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft (Kingsoft)         61           Kingsoft (Kingsoft)         95           Kranz (Kühn)         80           Kühn         52           Markt & Technik (Buch- und Softwareverlag)         38, 97, 100/101, 103           Microprose (Microprose)         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I. (Microprose)         74           16-BIT (Microprose)         77           S.M. Verleih (Microprose)         88           Schlichting (Microprose)         63           Schneider & Hamann (Microprose)         88           Schuster (Microprose)         69           Software Corner (Microprose)         47           U.S. Gold (Microprose)         91           Vector 1 Computergames (Microprose)         53           West (Microprose)         2           Wial-Versand (Mill)         31           Will (Mill)         51		
Heidak         78/79           Joysoft         57           Karosoft         61           Kingsoft         95           Kranz         80           Kühn         52           Markt&Technik         Buch- und Softwareverlag         38, 97, 100/101, 103           Microprose         36/37           Philip Morris         9           Rushware         13, 17, 27, 70, 109, 110, 125           S.D.I.         74           16-BIT         77           S.M. Verleih         88           Schlichting         63           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51	T Unitability	73
Joysoft         57           Karosoft Kingsoft         95           Kranz 80         80           Kühn 52         80           Markt & Technik Buch- und Softwareverlag 38, 97, 100/101, 103           Microprose 36/37         36/37           Philip Morris 9         9           Rushware 13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         125           S.D.I. 77         77           S.M. Verleih 88         88           Schlichting 63         88           Schuster 69         69           Software Corner 47         47           U.S. Gold 91         91           Vector 1 Computergames 53         53           West 2         2           Wial-Versand 31         31           Will 51         51	German Design Group	52
Joysoft         57           Karosoft Kingsoft         95           Kranz 80         80           Kühn 52         80           Markt & Technik Buch- und Softwareverlag 38, 97, 100/101, 103           Microprose 36/37         36/37           Philip Morris 9         9           Rushware 13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         125           S.D.I. 77         77           S.M. Verleih 88         88           Schlichting 63         88           Schuster 69         69           Software Corner 47         47           U.S. Gold 91         91           Vector 1 Computergames 53         53           West 2         2           Wial-Versand 31         31           Will 51         51		
Karosoft       61         Kingsoft       95         Kranz       80         Kühn       52         Markt & Technik       Buch- und Softwareverlag         Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Phillip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Heidak	78/79
Karosoft       61         Kingsoft       95         Kranz       80         Kühn       52         Markt & Technik       Buch- und Softwareverlag         Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Phillip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	launoft	
Kingsoft       95         Kranz       80         Kühn       52         Markt & Technik       52         Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Phillip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Joyson	5/
Kingsoft       95         Kranz       80         Kühn       52         Markt & Technik       52         Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Phillip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Karosoft	61
Kühn       52         Markt & Technik       Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Philip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Kingsoft	
Markt & Technik         Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Philip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Kranz	80
Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Philip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Kühn	52
Buch- und Softwareverlag       38, 97, 100/101, 103         Microprose       36/37         Philip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Manufa D. Tarabash	
Microprose       36/37         Philip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51		28 97 100/101 102
Philip Morris       9         Rushware       13, 17, 27, 70, 109, 110, 125         S.D.I.       74         16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51		
S.D.I. 74 16-BIT 77 S.M. Verleih 88 Schlichting 63 Schneider & Hamann 88 Schuster 69 Software Corner 47  U.S. Gold 91  Vector 1 Computergames 53  West 2 Wial-Versand 31 Will 51		
S.D.I. 74 16-BIT 77 S.M. Verleih 88 Schlichting 63 Schneider & Hamann 88 Schuster 69 Software Corner 47  U.S. Gold 91  Vector 1 Computergames 53  West 2 Wial-Versand 31 Will 51	·	
16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	Rushware 1	3, 17, 27, 70, 109, 110, 125
16-BIT       77         S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51	cni	40 A
S.M. Verleih       88         Schlichting       63         Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51		
Schlichting         63           Schneider & Hamann         88           Schuster         69           Software Corner         47           U.S. Gold         91           Vector 1 Computergames         53           West         2           Wial-Versand         31           Will         51		
Schneider & Hamann       88         Schuster       69         Software Corner       47         U.S. Gold       91         Vector 1 Computergames       53         West       2         Wial-Versand       31         Will       51		
Software Corner 47  U.S. Gold 91  Vector 1 Computergames 53  West 2  Wial-Versand 31  Will 51		88
U.S. Gold 91  Vector 1 Computergames 53  West 2  Wial-Versand 31  Will 51	Schuster	69
Vector 1 Computergames 53  West 2  Wial-Versand 31  Will 51	Software Corner	47
Vector 1 Computergames 53  West 2  Wial-Versand 31  Will 51	11.0 0-14	0.4
West 2 Wial-Versand 31 Will 51	0.5. 000	91
West 2 Wial-Versand 31 Will 51	Vector 1 Computergame	es 53
Wial-Versand 31 Will 51	23	00
Will 51	West	2
vvorid of vvonders 72		
	vvoria or vvonaers	72

### Verblüffende 3-D-Grafik!



# STEALTH FIGHTER Scharf hinschauen lohnt sich!





Die amerikanische Air Force hüllt sich in geheimnisvolles Schweigen . . . aber MicroProse gibt Ihnen die Chance, das Ding zu fliegen: das Flugzeug, das für den gegnerischen Radar unsichtbar bleibt.

Zum Glück nicht für das menschliche Auge – denn F-19 ist eine wahre Augerweide. Ein grafisches Wunderwerk, bei dem man den Himmel zu berühren meint, und bei dem die Feindflugzeuge so nahe herankommen, daß ihmen kahte Schauer über den Rücken laufen werden. Mit F-19 werden Sie die elegantesten, glattesten Kurven fliegen und dabei die feinen Details der Zieleinrichtungen und des Geländes unter sich bestaunen können.

Wie es mit der Spielbarkeit aussieht? Auch daran haben wir gedacht: eine praktisch unbegrenzte Vielfalt von geheimen Einsätzen in vier Krisenherden der Welt sorgt für Motivation und Spannung. Lemen Sie die Tricks, das elektromagnetische Profii so gering zu halten, daß es dem Feindradar entgeht. Und nutzen Sie die Situation!

F-19 Steatth Fighter. Erhältlich für IBM PC/Tandy/ Kompatible. Unterstützt VGA/ MCGA, EGA, Tandy, CGA und

Hercules Grafikkarten. Installation auf Festplatte möglich. Auf 3,5 und 5,25 Zoll Disketten.

### Erhält lich für Atari ST und Commodore Amiga





Scharf hinschauen lohnt sich! Erhältlich für Atari 51 und Commodore Amiga



Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY

Das ist der einzigertige Sammelordner für elle die ihm POWER TIPS reck zuck batafhaben weisen. Dan gibt's einzends zu kau feu, nur hier bei POWER PLAY Speziell für POWER PLAY Leser! Super Dutifit: Der uromer wurdtet matten in axara Naon Pinkl Auf, dem Titel signalisiert Trantor höchstpersön lich "Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper Ord

O

Bestell-Gutschein

Ja. ich will

Exemplare

des POWER TIPS Ordners zum Spezialpreis von 9 DM zuzuglich Versandkosten Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung

Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen abnetten – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstiger Preis von auf 9. – DM

Tragt eintach die Anzahl der POWER RIPS Ordner für

Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell Gutschein am besten noch heute an

Computer Service Errist Jost

Markt & Technik Leser Service Postfach 14 02 20 8000 München 5

Bitte ausfullen und auf frankierte Postkarte kleben an Computer Service Ernst Jost Markt & Technik Leser Service Postfach 14 02 20, 8000 Munchen 5

# ZUM SAMMELN

ZUM SAMMELN

1 10 AL Main

diese Einen ebenso einfachen wie Fußballspiel "Bundesliga Manager" fand eine ganze Reihe uns diesen Tip schickte, war Jan Lagerpusch aus Hamburg wie geht's dem HSV?). Alle annicht böse sein, daß wir sie Bundesliga Manager von Lesern raus Der erste, der deren Einsender sollen bitte effektiven Trick zum Amiga

Der Traum jedes Vereinspräsidenten ein dickes Bankkonto Laßt einfach einen zweiten dessen Mannschaft Ihr auch steuert. Nehmt für dieses zweite Team einen Bankkredit in Höhe von zwei Millionen Mark auf. Wenn hr mit Eurem ersten Team dran nicht namentlich erwähren. einsteigen, Spieler

seid, pumpt thr Euch von der dreisterweise auf 0 Mark. Wenn die Kohle dann immer noch lern 3 und 4. Nun hat man gezweiten Mannschaft 2.5 Millionen Mark und stellt die Zinsen Prozedur mit den Spienua Geld, um eine Supermannschaft zusammenstellen und gemütlich Deutscher Meister nicht reicht, wiederholt werden zu können.

# Kick Off

Jan Lagerpusch Tips zu die-ser Fußball-Simulation haben es in sich:

1. Laßt Ecken durch den Strafraum zischen

Bereinem Eckstoß von rechts

oben den Ball auf jeden Fall Manche Torhuter bekommen bei solch einer Ecke erhebliganz hoch aufs Tor ziehen. che Probleme und lassen den Ball ins Tor kullern.

"Mit wetcher Taktik

TAKTIK

2. Aus der zweiten Reihe soll Ruhig mal aus der zweiten er kommmen

stens nicht sonderlich genau st, ruhig dem Ball auflauern beliebt und besonders ärgerlich für den Gegner: Beim Abder mei und einen Stürmer vorne bewurf des Torwarts, halten.

Scanner ab und zu mal guk-ken, in welcher Ecke der Torgefährlich sind Măchtia

ANHOA - ATAR ST - C64 - MS-DOS

Irland Kleine Dribblings mit

viel Abspiel

Holland: Weites Flanken

SDIE Microprose Soccer 2

England: Dribbeln und Flan-Frankreich: Weites Spiel über den Flugel 3

## Algerien: Vom Strafraum aus man am besten gegen welche Mannschaft?" fragte sich Karsten Goebel aus Kassel, setzte te eine Liste für die Power-Tips sich an seinen C 64 und bastelangedreht ins Tor bolzen zusammen Besonders

Reihe schießen.

tückische Aufsetzer. Auf dem 3. Aufsetzer schlagen ein

Dänemark: Weites Spiel über

SPIELER

Microprose Soccer 1

Fußball-Fieber - und eine Menge Tips zum Pokalgewinner "Microprose Soccer". Alle Tips wurden auf dem C 64 "erspielt", gelten aber auch für die anderen Versionen. Viel Spaß and auten Anpfiff. HALLEN

fußballversion. Es gibt zwei prima Methoden, um leicht Tore schickte uns Tips zur Hallen-Rainer Schlögl aus zu schießen.

 Man läuft schräg auf das gegnerische Tor zu (Punkt 1 ten Linien. Jetzt schießt man Orientierungshilfe ist hier der kleine Strich in der Mitte der roder Zeichnung).

den Ball möglichst stark gegen

Deutschland Weites Flanken-

Italien Flanken über die Flügel Kamerun: Vom Strafraum aus angedreht schießen

TORSHART

Argentinien: Von allen günsti-

gen Positionen aus schießen

Australien: Dribbeln und Flan Brasilien Weites Flankenspie Chile Geradeaus über die Flü

über die Flügel

gel laufen

Den lorwert an dem Ramd
des lörfeter Rames leukten .
einen Macken zuruck schlagen
mand nit väller Möhe in
diemendler Richtung mefs
for belten .
Ber Gealkeeper glotzt in die
Mähre

Por gehen See 150:

Erfardert states Seschick

Der Harte Hackenschlag für Absatz-Spezialisten

# ZUM SAMMELN

die Bande (Punkt 2). Der geggant zur Seite, und der Ball kulnerische Torhuter wirft sich ele-Ganz ähnlich, aber ert bei Punkt 3 ins Tor.

Bande, klappt die zweite Methode. Rennt mit den Ball etwa bis zu Punkt 4 und hämmert dann einen Schrägschuß ins

AMIGA - ATARI ST - C64 - MS-DOS



fore schießen leicht gemacht beim "Microprose Soccer"

### — Wenn man gegen einen star-ken Gegner in Fuhrung geraten ist, empfiehlt sich folgende dem Ball in den gegnerischen 16-Meter-Raum und lockt den Zeitschinderei: Man läuft mit **ZUM SAMMELN** Microprose Soccer 3 klassige Mannschaft wie Bra-Die gesammelten Zeichnunnen von Markus Scherer aus Murnau lassen sich am besten unter das Motto "Sechs Wege, ein Ziel: Tor!" stellen. Er hat die Dazu gibt es noch einige allgeril, Argentinia oder W-Germany wählen, damit man in der forschußtaktiken alle bei der ST Version herausgefunden - Man sollte immer eine erst meine Tips:

TORHAMET SPIELER X — In der Vorrunde so viele Tore wie möglich schießen, um in Runde zwei leichtere Gegner Gegner vorgesetzt bekommt ru erhalten.

Vorrunde keine allzu happigen

ein wenig herum und wartet geäuft man aus dem 16-Meter-Raum wieder heraus, dribbelt Tor. Jetzt AMIGA - ATARI ST - C64 - MS-DO Torward aus seinem

Flowken wie in Bild erhiert.
Alt Selehr I den Ball erst
stopen and dama ins Ter
schiefsen oder wit den Ball
ins Ter lasfen. Versagt auch micht bei den bestem Hommschaften wie Brazilien med Italien. ter cohocount to:

Ein flotter Dreier knapp vor'm Tor kommt dem Goalie spanisch vor

ohne

Nordirland: Flanken und Drib aus angedreht Neuseeland: Vom nennanken Mexiko: Kanada: Flanken und Dribbeln Im Strafraum Bana-Strafraum

Ungarn: Flanken über den Flü-Spanien: Dribbeln blings über die Flanken Sowjetunion: Viele lange Dribverwirren den Gegner Osterreich: Kurze Dribblings Polen: Weites Flankenspiel bei viel dribbeln Oman: Geradeaus durch, da

durch Wales: USA: Flanken und Dribbeln Wohl bekomm's und frohe Knallhart geradeaus

Meisterschaft!

gel

X SPIELER TORMART X funktioniert immer , sena ordentlich ausgeführt. Man lbuft all minem Spieler his zon 16-Meter Rand , und benutzt bandam Pomer WI-Grappf rechts/links schröp i 6041 Ast dependent 25 :

nimm's direkt

Der "Banana-Splitt" verwirrt den Keeper restlos

in die richtige Ecke, wobei ihm 4. Nimm's leicht dem Körper durchrutscht. der Ball aber ziemlich oft unter wart hechtet noch verzweifelt der "falschen" Ecke, kann man wart steht. Befindet er sich in Entfernung riskieren. Der Toreinen Schuß aus 25 Metern

griff, wenn erforderlich, die Balle flach von kurz vor der Tor-So schießt Ihr schöne Tore auch ohne Abfälschen: im An-5. Die Sowjets machen schön und mächtig nützlich... me leicht gemacht. Folge 2: Tor bringen. Folge 1: Direktabnahauslinie aus in den Strafraum hinten dicht

UdSSR nehmen, dSSR nehmen, da diese

> griff bei der 42-4-Formation spielt. Außerdem ist das Umsehr flott schalten von Abwehr auf An-Torwart hat und sehr schnell

ten, um ein fröhliches Scheiman souveran in Führung liegt mir nie bezahlt gemacht. Am Anfang eines Spiels immer 4-3-3 wählen. Später, wenn benschießen zu entfachen. sollte man auf 4-2-4 umschal

Der 5-3-2-Modus hat sich bei

ris bei einem Spiel gegen Allerdings können diese Schi-So richtig strenge Schieds-richter sind Boylan und Screech da sie beim Ahnden eines Fouls solon eine Karle zucken 7. Männer in Schwarz 6. Spielt Euch frei mit 4-3-3 Mannschaft einen sehr guten drücken oft beide Augen zu sein kann. Die Schiedsrichter bis zu sechs Spieler dezimiert nuten durch Platzverweise auf Dent, Zappa und Winchester da dieses Team nach 2 x 10 Mi Deutschland sehr nützlich sein

8. Schind' mir einen Freistoß da kann man nur sagen: "Gut

können die Folge sein. sowas...). Pfiff und Freistoß können die Folge sein. h/ Gegner verheerende Folgen schon provozieren, was für den Gegners "stolpern" (Huch, na einfach über die Beine des Ball sowieso ins Aus kullert, einen Spieler verfehlt und der Har-Harl). Wenn der Gegner haben kann (siehe oben -Fouls kann man auch sehi

# URNIERE

dern verrät, wie man ein Turausgeschieden ist: dem man eigentlich schon nier weiterspielen kann, nach-Gerrit Kick vom 1. FC Ostfil-Nach dem Ausscheiden auf

schaft aussuchen, die noch im "Exit" genen. Turnier ist. leam" wahlen. - Nun die Option "Re-Select Jetzt könnt Ihr eine Mann-"Continue Old Tournament"

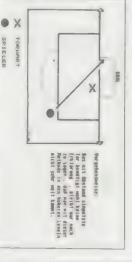
ein anderes Team. wahlen. Geschafft — Ihr habt jetzt

VORSPRUNG

Thomas Kainer von Kickers

Spielfigur einfach in eine Ecke an die Bande stellen. Der Gegsprung über die Zeit rettet: Sobald Ihr in Führung liegt und in Ballbesitz seid, die

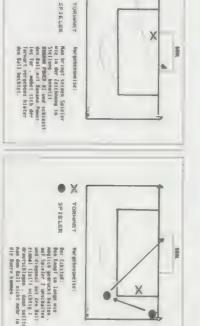
gerettet - nicht ganz fair, aber mehr, ans Leder zu kommen WIFKSam Die Zeit verstreicht, der Sieg ist ner hat nun keine Chance



X

Der gewöhnliche Kick für Einsteiger-Torjager

beim Hallenfußball einen Vor-Ludwigshalen well, wie man



Die "Torwart-klatsch-in-den-Matsch"-Variante

Schon flach geschienzt: Ecke verwandelt



# POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubeher? Haben Sie Software anzüberten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play. Confact beteit allen Computerfans die "— "für nu S.— "Dif eine private Kleinanzege mit bis 24 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahr aufzugeben Und so kommt ihre private Kleinanzege in den Power Play. Contact der August-Ausgabe (erschent auf 20 7 9t). Scholen Sie Ihrer Anzeigenliet bis zum 15 Jun 90 (II. "sunspöditum beim Vertag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der September 99-Ausgabe versichen stellt.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf Soite 89 90. Bittle beachten Sie. In Anzeigenteist darf maximal 4 Zeilen mit je 48 Buchstaben betragen. Schwert stein 0 M. Stein von Stein der Stein der Stein der Stein der Stein stein der Stein stein stein Kleinanzeigen, die entsprechend gekennzeichnet sind oder deren Tast auf eine gewerbliche Tall geleiche der Stein der dem Bach - Gewerbliche Keinanzeigen zum Pers von DMT 2 in 18 geber 18 der dem dem Bach - Gewerbliche Keinanzeigen zum Pers von DMT 2 in 18 geber 18 der dem dem Bach - Gewerbliche Keinanzeigen zum Pers von DMT 2 in 18 geber 18 dem dem Bach - Gewerbliche Keinanzeigen zum Pers von DMT 2 in 18 geber 18 dem dem Bach - Gewerbliche Keinanzeigen zum Pers von DMT 2 in 18 geber 18 dem Bach - Bach

### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Verkaufe Ong Microprose-Spiele Red Storm Rising, Airborn Ranger, Pirates, Steatth Fighter Jet und andere Je 25 DM Tel 0231/893808

Wer tauscht Amiga 500 gegen C64 mit Floppy 1541-II, Monitor und 3 Magic Disk, 1 Game on u.a. Hotline. 09563/8169

Verkaule C84 + Floppy 1541, je ½ Jahr Garan-365 DM 2 Datasetten, Disk-Locher, Joy lick! Tel 06146/4666 (ab 17.00 Uhr), Frank Stick<sup>1</sup> Tell Carlguth

Verkaufe Originale (alles Disk.) Borderzone, Stationfall; Big Deal; Herz von Afrika: The Castles o. Dr. Cheep, L. A. Crack-Down — VP: Tel. 06027/8885 (Matthias)

Verk billigst Orig Software für C84.2 W 5+20 DM z B Last Ninja II, Skate or Die, Shinobi, Ghostbustera II, Sky Jet, Bangkok Knights u.v.m. auf Disk u. Kass Tei. 07821/271300 ab 17 Uhr.

Only Swiss C64 Disk

Suche Tauschpartner!
Rall Stimmen. Alte Jonastr. 24: 8640 Rappers.

w Schweiz On , Swapping - Hot Stuff

DB-Bucher Tips 1+2 50 DM, Lexikon Simons Basic je 20 DM, Maschinensp, Musik, Adven-tures je 15 DM. Alles zusammen für nur 111 DM Tet 04101/25528, Elmar/Otaf

Verkaufe für C64 die Programme Bard's Tale II + III für 50,— DM und die Auflösung zu Bard's Tale III für 10,— DM Tel.: 02302/801639

Suche Flugsimulatoren für C64/128: PD und (billigh) Gunship und Chuck Yeagers Adv. Flight Trainert Nur Disketten-Originale? Tel: 0721/402591

Verkaufe Onginal-Rollenspiele: Bard's Tale 2+3, Wasteland, Mars Saga, Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Kaufe auch an! Tel-08364/8202 (ab 19 Uhr)

Suche zuverlässigen Tauschpartner aus Hol land Du soiltest deutsch können Jens Wag-ner, Im Münchgrund 20, 7837 Altdorf Nimm den Stiff und schreib!

C64-Originale z verk: Pool of Radiance, Might & Magic I, Hillsfar, Neuromancer, div IN-FOCOMs Marquardt, Über dem Dorle 18, 3400 Göttingen, Tel 0551/791820

Verkaufe C64 (Soundchip defekt) für 75 DM Floppy 1541 für 30 DM Zusammen 100 DM Te-lefon 08151/4631

Search for new cool contacts - only C64! Cail 04191/6890 (ask for MATTHIAS) Search, too for an introcoder I pay until 20-30 DM See ya!

Verk C84, 1541, Commod Farbmon, TV-Tuner, Diskbox, 120 Disks, Modul MK-V, 2 Joy-sticks für 800 DM VB. Tel · 02173/78747 Tausche u verk PC-Engine-Spiele!

Suche Pinwand für Maniec Mansion in deutsch Zähle DM 7 - oder tausche gegen

Pinwand in englisch Tel 040/5385239 Nicolas

Suche Power Play ab 1/88-1/89+5, 7, 10/89 für 1-3 DMI Außerdem Zak MacKracken dt + G P Circuit dt. + Elite (orig.) enwünschtill (nur Disks.) Tei · 089/68/7307

Tausche Panzerbattles (Original) gegen ande-res Original-Spiel Suche auch Zombie, Circus Attr. Oliver Flegel, Fischbekerstr. 32, 2153 Neu

Suche Projekt Firestar + . Sim City, alle AD&D Spiele, Ultima I-V und alles andere Listen an: Lars Schmucker, Ahornweg 5, 6301 Heuchel-heim, Tel. 0841/61355

Hello! Wer hat noch Advent von INFOCOM MAGNETIC SCHOLLS oder LEVEL 97 Con tact St Jung Gr Diesdorfer Str 21 DDR 3060 Magdeburg-H TPR SB

Verk C64+Floppy 1541 + Box+120 D sket ten+10 Originale+ Datasette+ Kassetten+2 Re setschafter + Bucher Zeitschriften für 650 DM Tel: 065/494841 Martin Kaluza

Verkaule C64 I, Floppy 1541, Drucker Seiko sha GP 500 VC 200 Disks. Joy and Missile Final Carte fige . 550 DM Melden unter Tel. 05721 75920

Suche für C64 Onginal-Spiele! Schickt Eure Listen mit Preisvorstellungen an: Marc Behrens, Potsdamer Str. 25, 3073 Liebe-

Tausche e Tausche e Tausche e Tausche e Orig Footb Mariager 2 gegen Suprinstantee hockey nur Originale Subrestian Claudio Drigaudio, Reinerstr. 41, 4100 Duisburg 11

VERKAUFE: C64+Floppy 1541+Datas +30 ong Spiele+Bücher VHB 400 DM Schreibt an Ralf 7/semann Baltsumerstr 2 2990 Papensurg 1

Suche PO-Tauschpartner für C64 und C128t Listen, Disks an Thomas Herb, Ringstr 20, 8851 Huisheim Verkaufe auch Originale wie

Verkaule C64 mit Floppy 1541, 50 Disketten und Zubehör für 700 DM VB. Anrule nach 18 Uhr unter Nr. 02404/65190

Verk C84 II, Floppy, Monitor, 110 Disketten, Datasette, Speeddoe NP 1200 DM, jetzt nur noch 800 DM. Tel 0234/533792

Verk C64 mit Drucker MPS 802, Monitor 1702 Danny Gehret, Gellensckerweg 14, 8770 Lohe Verk weg Systemwechsel C64 II u Floppy 1541 II Viele Spiele, Anwendungsprg (Game on, Magic Disk) MKS, 80 Disk, m Box, Datas m Spiele uwn Tel 07720/61745

VERKAUFE 128D + 700 Disk + Originale (7) + Fin Cartridge 3 + 5 Diskboxen etc., etc. PREIS 900 DM VHB. Ruft an Tel 06206/4954

Verkaufe (Originale wie neuf). Harlion, Ultima

Tel 02632/48786. Fr-So ab 16:00 Uhr

Christian Barth, Buchenweg 8, 2804 Likenthal,

Verkaufe Hillsfar, Curse of T Azure Bonds. Pool of Radiance Alles Onginale! Mit dt Anlei-

Suplyer Schreibt an Sascha Bertges, Im Paris 7, 6719 H'helm. 100% back Taueche auch

Verkaufe 1280, Farbmonitor, über 100 Dişka, 2 orig Games u.a. für VB 1000 DM. Tel. 09824/ 1554 PS. C.128 + Moni. total ok!

Verkaufe D.A.I.S.Y.-Sound-System Digitizen Modul System Disette nationals on Sterker Bangerwaterung Hamit och "ASK 64 Sequenzer 64 Ter 069 "04548

Verkaufen wegen Systemwechsel: 2x C84 Disketten-Laufwerke 1541+1541 ll, Original spiele Preis n. VB / Dirk + Kai Feldheim, Waldstr 1, 3050 Wunstort 2

Verkaufe C64+2 Joysticks+1541 II + Data+20 Kassetten+140 Disks+Modul MK5 mit Freezer und Poke-Finder Das alles für 600, — DM Tel

Suche zuverl. Tauschpartner! Habe z. 8. Oil Impenum, Turbo Outrun, Summer Edition, Kick off, Test Drive II T Diersmann, Schmiedestr 14, 2956 Moormerland

Versaule C64 Flappy für nur 180 sFr DM Su che und tausche Soft für Am ga - C64 Write to Zeus PO Box 1229 CH 4502 Solothum in

Hallo! Wer ein gelöstes Adventure billig abzugeben hat wendet sich bitte an And Ern Hastenstr 1, CH-8903 Birmensdorf, Tel 7372279 VERKAUFE C64 1541, 40 Disketten Reset Joyston 10 Organization 850 DM/VHB) Ange-bote unter Te 07/51 4810

Tausi he Mega gui e Originale Z B. New Zea and Story Cutse of the Azure Bonds way of Michael Jetter Hauptstr 134 6749 Freckenfeld

Such in hates I. Ninia 2. Speudbal. Power boat Red Sterm R. Sterath Fighter Sentinel Waters 1. Oil Imp. Zahle ib bis DM 251 Tel. 0nt81 3c42

Kaute ash 1 Mon C64 II and 2 Floppies 1541 Il per Na heahme inehme auch einzeln und billigstes A pictor F Rahab Kaiserstr 21

M.: 141 P. mmer 2 + 256 K-Karte von Reix - 1 - Eproms - B 170 DM für C64/128

Te 12374 427 July 18 00 Jhr Versiche C128-44 - Pieps, 1541 - Buchers Leer Losetten L. Brot DM Marker W. Jing Rath seintr B. Bris. Mescach. Te. 08025 1369

ERKA FE 1 mpe um vin Relinefur 30 -DM suw e Rina Dangerous von Frebrid für 30 - DM - Rud ger Vogel Gartenstr 8-8931

Verkaute Originale (100 % okt. Wizball (Disk) 20 DM: Dir ter (Disk), 20 DM: Chuck Yeager 25 DM: Sentinel (Disk), 20 DM! Ruft an 02102/ 60315. Arex

C64 Halff Such Tauschpartner für C64 Kau-felund werkaufe auch Listen und Anfragen mit Porto (1 DM) an U. Geißlin Sauerbrüch 10 8630 Goberg 1

Suche C64 Games wie z B. Dragon Wars Gotcha Great Courts und anderes Listen an Markus Lukaszewski Anemonen wog 8,4630 Bex hum 7

Versaule Top Ong naie für C64. Zum Beispiel Gunsting, Fugger-Red Storm Rising, Last Nin ja, Bard's Tale 3 usw... (Auf Disk für DM 20); Tel. 08803/1523 Ich verk für C64 Ultima 25 DM, Bard's Tale 2 (20 DM), Pawn (20 DM) Für Amiga, Indiana Jones 3 (Adv. dt. 35 DM) oder tausche gegen Piratscam.) Tel. 05691/3445 (Lars)

Verkaufe C64 mit Floppy und umfangreicher Software (230 Digits), Preis. 1000 DM inkt. Por-to. Markus Drechsler, Lambrechtgasse 13/3/13, Wien, 4 Austria C64 II+Floppy 1541 II+50 Disks+Disk-Box+ Abdeckhaube+4 Orig -Spiele für VB 450 DM

Tel 02821/4328 Verkaule tolle C64-Games !! Schnell Liste

(Ruckporto) anlordern <sup>11</sup> Es lohnt <sup>11</sup> Keller Matthias, Oberländerstr 20, 8000 Mün-

Verkaufe Altered Beast, Batman the Caped Crusader und Dynamite Dux für 100,— DM Ruft schnell an Tel 08621/51219

Hallo Lnutell Suche ein Modul für meinen C64" Sendet Eure Angebote an Alex Schil Ierstr 14 7211 Villingendorf mit Preisvorstellung'

Fortsetzung siehe

### Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschutzter Software nur für Originalprogramme

Das Herstellen Anbieten Verkaufen und Verbreiten von \*Raubkopien« verstößt gugen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zwärechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalauflideber des Dat trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originaliverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Onginal-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte helten für

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden

73000

### COMPACT DISC



### The Notting Hillbillies: Missing...

Hinter den Notting Hillbillies verber gen sich nicht etwa Nashville-ansässige Country-Sänger, sondern vier gestan dene Rocker (prominentestes Mitglied Dire Straits-Veteran Mark Knopfler). Es dominieren schmalzige Blues- und Country-Balladen sowie friedliche Rock'n 'Roll-Weisen. Mit guter amerikanischer Country- oder Bluegrass-Musik können diese Songs nicht mithalten Deshalb: Schuster bleib bei deinen Leisten.

Phonogram 842 671-2 40:46 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: durchschnittlich

### COMPACT DISC



### Dave Edmunds: Closer to the Flame

Endlich wieder ein Lebenszeichen vom altgestandenen Rocker Dave Edmunds Von musikalischen Modeerscheinungen erfreulich unbeeindruckt brennt er auf "Closer to the Flame" eine Ladung frischer Rock'n' Roll-Songs ab Temporeiche Titel wie "Every Time I see her" dominieren auf diesem vor Spielfreude sprühenden Album: Flotte Rhythmen, gute Songs. htt.

Capitol CDP 7 90372 2 38:58 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

### COMPACT DISC



### The Adventures: Trading Secrets with the Moon

> Elektra 7559-60871-2 48:42 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

### COMPACT DISC



# Sinead O'Connor: I do not want what I haven't got

Die zarte Frau mit dem Bürstenschnitt war bisher kaum bekannt. Wenn Sinead O'Connor weiter solche Scheiben wie diese aufimmnt, wird sie es vielleicht Auf der ganzen Platte ist nur ein hörba res Stück drauf – die Singleauskopplung "Nothing Compares 2 U". Auf dem Rest des Silberlings verzettelt sich Sinead O'Connor im melodramatischen Niemandsland

Chrysalis 260 547 51:15 Minuten / 10 Tracks POWER-WERTUNG: für Fans

### COMPACT DISC



### **Poco: Crazy loving**

Letztes Jahr schaffte die legendäre US Westcoast-Formation Poco ein Comeback, das sogar in Deutschland mit der Hitsingle "Call it Love" für Aufsehen sorgte. Das "Best of"-Album "Crazy loving" bietet einen hervorragenden Querschnitt des Poco-Schafftens zwischen 1975 und 1982. Die Mischung aus Mainstream-und Country Rock klingt kein bißchen verstaubt Handfeste Rocker ("Under the Gun") sind hier ebenso vertreten wie Balladen ("Crazy Love").

MCA MCAD-42323 56:12 Minuten / 13 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

n dieser Stelle

wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino-

und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team, be-

stehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Henrich, kommt natürlich auch her zum Einsatz Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen

ders aus. Im Gegen-

satz zu den Spiele-

Tests vergeben wir kei-

ne Punkte, sondern

stufen die vorgestell-

ten Produkte in tûnf

hervorragend uber

empfehlenswert.

durchschnittlich

und für Fans bis hin

schmetternden man-

Diese reichen

einem

geibaft.

ein.

VOR

Dieder

werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas an-

### COMPACT DISC



### Cat Stevens: The very best of

18 überwiegend romatische Songs, die Sänger/Songwriter Cat Stevens zwischen '66 und '78 einspielte, sind auf seiner "Very best of"-CD vertreten. Herzzerreißende Balladen wie "Morning has broken" und ordentliche Midtemposongs à la "Tuesday's Dead" mit Karibik-Touch wechseln sich ab. Wer Appetit auf einen einstündigen Happen Romantik mit einem Schuß Urlaubsstimmung hat, der wird gut bedient. mg

Island 260 529 57:37 Minuten / 18 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert



## BÜCHER / MUSIK / FILME

### VIDEOFILM



### Bill + Ted's verrückte Reise durch die Zeit

Benutzen Sie öfters eine Telefonzelle? Wenn ja. dann sollten Sie aufpassen, daß Sie nicht aus Versehen die flatsche Nummer wählen. Sonst haben Sie womoglich nicht Tante Berta an der Strippe, sondern landen plötzlich per Zeitsprung in der Französischen Revolution an der Seite von Napoleon. Bill und Ted können ein Lied davon singen. Die berden verhinderten Hard-Rocker reisen per Telefonzelle durch die Jahrhunderte – und die ganze Aufregung nur wegen eines dummen Geschichtsreferals

Da die Jungs Hannibal für einen nahen Verwandten von Fußball halten und auch sonst in Sachen Geschichte nicht sehr bewandert sind, stehen die Chancen antangs recht schlecht. Dann schaltet sich glücklicherweise eine au-Berirdische Macht ein, die meint, daß es für die weitere Entwicklung der Menschheit von elementarer Bedeu tung sei, daß Bill und Ted nicht in der Schule sitzenbleiben. Also schicken sie schnurstracks einen Boten samt Zeitsprung-Telefonzelle, der hålt einen kurzen Einführungsvortrag und Bill und Ted hüpfen munter in der Geschichte umher. Sie besuchen Billy the Kid. Sokrales, Dschinghis Khan sowie Napole on und "entführen" den zusammenge wurfelten Haufen in die Neuzeit.

"Bill + Ted's verrückte Reise durch die Zeit" hält genau das, was man sich davon erwartet: eine zutiefst unlogische Komödie mit frühpubertären Sprüchen, die mit einem nicht vorhandenen Handtungstaden glänzt. Das Ganze erinnert mich etwas an "Eis am Stil", nur daß hier die seichte Erolik fehlt. mg

Regie: Stephen Herek Produzent: S. Kroopf, M. Murphey, J. Soisson Dehbuch: C. Matheson, Ed Solomon Hauptdarsteller: Alex Winter, Keanu Reeves, George Carlin Lautzeit: 87 Minuten FSK-Freigabe: ab 6 Jahren Video-Anbieter: VCL POWER-WERTUNG: für Fans

### VIDEOFILM



### Angeklagt

Im düsteren Hinterzimmer einer billi gen Kneipe wird die junge Frau Sarah Tobias (gespielt von Jodie Foster) brutal von drei Männern vergewaltigt. Eine ganze Reihe anderer Männer stehen um das Geschehen herum und feuern die Vergewaltiger mit Klatschen und Johlen weiter an. Der Fall kommt vor Gericht Katheryn Murphy (Kelly McGillis), die Staatsanwältin im Fail Tobias, sieht kaum Aussichten, den Prozeß zu gewinnen und läßt sich mit den Verteidigern der drei Männer auf einen Deal ein. Die Anklage lautet nicht mehr auf Vergewaltigung, sondern nur noch auf gefährli che Körperverletzung. Die Vergewaltiger kommen mit geringfügigen Haftstrafen davon. Sarah ist weiter Anzüg lichkeiten und Erniedrigungen ausge setzt. Katheryn läßt den Fall noch mal neu aufrollen und stellt diesmal die untätigen Zuschauer des Verbrechens von Gericht und schafft somit einen Präze denzfall

Der Film "Angeklagt" schildert eine Begebenheit, die sich tatsächlich so zugetragen hat. In keiner Minute des Films läßt einen die Beklemmung los, die einen beim Zuschauen packt. Regisseur Jonathan Kaplan hat dieses heikle Thema schonungslos und ohne falsche Oberflächlichkeit auf Zelluloid gebannt. Zwar gibt es schon einige andere Filme zu diesem Thema, aber "Angeklagt"ist einer der wenigen, die das erdrückende Szenario nicht als Hintergrund für einen wüsten Selbstjustiz-Streifen à la "Ein Mann sieht rot" benutzen Denn von dieser Sorte Film gibt es nun schon wahrlich genug. Die atmosphärische Dichte von "Angeklagt" wird noch durch die gute schauspielerische Leistung der Darsteller erhöht. Jodie Foster bekam zurecht einen Oscar. mh

Regie: Jonathan Kapian
Produzent: Stanley R. Jaffe
und Sherry Lansing
Drehbuch: Tom Topor
Hauptdarsteller: Jodie Foster,
Kellys McGiffis
Lautzeit: 105 Minuten
FSK-Freigabe: ab 16 Jahren
Videoanbieter: CIC-Video
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

### BUCH



### Entscheidung am Thunder Rift

Battle-Techs heißen die bemannten Riesenkampfmaschinen des 31. Jahr hunderts. Grayson D Carfyle wurde seit dem 10. Lebensjahr für die Todbringer trainiert; er ist einer der Besten. Zusammen mit Freunden stellt er die Gray Death-Armee auf, um den immer drei steren Mech-Söldnern Widerstand zu bielen Solides Abenteuerbuch. Mit

ISBN: 3-453-03889-4
Autor: William H. Keith jr.
Verlag: Heyne
Preis: 14,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

### BUCH



### Tür ins Dunkel

Ein verrückter Wissenschaftler trennt sich von seiner Frau und entführt die Tochter, die er dann sechs Jahre lang als Versuchskaninchen für seine Experimente benutzt. Alle Personen, die an den Versuchen leitgenommen haben, sterben plötzlich eines sehr blutgen Todes. Zwar liest sich das Buch zügig, aber für einen Super-Bestseller reicht's nicht ganz.

ISBN: 3-453-03694-8 Autor: Dean R. Koontz Verlag: Heyne Preis: 9,80 Mark (Taschenbuch) POWER-WERTUNG: durchschnittlich

### висн



### Illuminatus! Das Auge in der Pyramide

Bizarrer geht's nicht: Ein Angehöriger der New Yorker Mordkommission untersucht eine mystendse Explosion. Er stößt auf einen geheirnnisvollen Geheimbund: die Illiuminaten. Diese verschworene Bruderschaft, die ihren Ursprung vor einigen tausend Jahren genommen hat, scheint die Welt beherrschen zu wollen Im Rahmen der Ermittlungen tauchen eine ganze Reihe von Papieren auf, die sog. "Projekt-Memos". In diesen Papieren sind geschichtliche Hintergrundinformationen, Okkultes und erschreckende Fragen vereint

Wahrend der Leser in der streckenweise absichtlich verworren gehaltenen Story versinkt, verwischen die Grenzen zwischen Realität und Fiktion immer mehr, bis man zum Schluß kaum noch sagen kann, welche der Illuminatus-Papiere der Wirklichkeit entsprechen. und welche nicht. Die Autoren sparen nicht mit plötzlichen Szenenwechseln, die den Leser vorsätzlich in Verwirrung sturzen und um so mehr zu dem faszinierenden Lesevergnügen beitragen. Zugegeben ist Illuminatus kein Buch, das man "eben mal so nebenbei" lesen kann. Die Autoren machen es den Lesern nicht gerade leicht und führen ihn mit Vorliebe aufs Glatteis. Wer sich einmal eingelesen hat, löst sich nur ungern aus der psychedelischen Welt des Buches. Streckenweise geht's in Illuminatus recht deftig zu, deshalb empfehlen wir die drei Bande für Leser ab 18 Jahren. Neben "Das Auge in der Pyramide" gibt's noch "Der goldene Apfel" (rororo 4696) und "Leviathan" (rororo 4772). Während der zweite Teil ein wenig in der Spannung absackt, geht's im dritten Teil wieder richtig zur Sache. Und wer davon nicht genug knegt, sollte sich beim Buchhändler nach Folgebånden erkundigen. Vor dem Kauf anlesen, ob's gefällt

ISBN: 3-499-14577-4
Autor: Robert Shea/Robert
A. Wilson
Verlag: Rowohlt
Preis: 7,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

### ALLE CLUBS

### Fullshop

Computertyp Sega Leistungen tagliche Hotime zwe manatione Clabse tung. Mitgliedsbeitrag juta ch 15 Mark Anschrift Stefan Janzen Wesperstr 33

### **Double Trouble**

Computertyp: Sega Mega Dr ve Leistungen: 1 x wochentlich 4 Stunden Clubzeitung (alle drei Monale) stets neueste Kataloge von Sega & Mitgliedsbeitrag: jáhrlich 25 Mark für Berliner, 25 Mark + 5 Mark Portokosten für Nichtberliner Anschrift: Double Trouble Matthias Herendorf & Andreas Matter

### **Tele Club Deutschland**

Computertyp Man VCS 2600 CBS Colecovision MB Vectors Schmid TVG 2000 Har mex HMG 2650 Leistungen Fanzini alle dre Munate interne Clubmeisterschaft Mitgliedsbeitrag x- ner Anschrift: Teie Clab Deutschand Ortsverband Achim Lesuser Ring 30 280; Achim

### Atari-Computer Team e.V.

Computertyp Atan Leistungen tag ab geöffnoter Club raum metriere den Clubmitgliedern zugängliche Rechner, Fachliteraturbbiothek, PD-Disketten Bestand, 1/4;ährliches Clubmagazin Mitgliedsbeitrag: Eintrittsgebuhr 20 Mark, monatlicher Beitrag 8 Mark Anschrift: Atari Computer-Team Postfach 1216

### IKS-Club

Computertyp: Atari ST Leistungen: monatlich ein Infoblatt über Anwendungs- und Spielprogramme; PD-Service Mitgliedsbeitrag monatisch 5 Mark Anschrift iKS Club Ahr Atan ST Suidbronkstr 17 B 2952 Weener/Ems

### Der Computer Club e.V.

Computertyp: a le Computersystème Leistungen Pre syorte te bei ei nigen Handern Programm weignachen Schu long Anterlungs and Informations the Maifpox Milgliedsbettrag Schuler Azubis etc 2 Mark, alle anderen 4 Mark Anschrift: Der Computer-Club eV Postfach 1104 3057 Neustadt

Computertyp: Amiga Leistungen: Clubmagezin, Club-PD. Clubshop, Hillen bei Soft- und Hardwareproblemen Mitgliedsbeitreg: 5 Mark monatisch Anschrift: The PDC Ptk 158730E 3300 Braunschweig

### Amiga Magic

Computertyp alle Amigas Leiatungen: Anlängerhilfen, Clubzeitung auf Diskette PD-Software, eigener PD-Serie, Spieletips Anschrift: Amiga Magic c/o Marcel Kuhn Muhlenstr 43



## Hallo austremole!

Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit. Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind und welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern anbieten.

Da die Resonanz auf unsere Clubseite ziemlich stark ist, veröffentlichen wir in diesem Heft die noch einmal aktualisierte Liste der uns eingesendeten Clubs. In den folgenden Monaten ist geplant, wieder einzelnen Clubs das Wort zu erteilen. Dazu werden sie vorher von der Redaktion POWER PLAY angeschrieben. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?

2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?

3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?

4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Clubs Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

### **AUF EINEN BLICK**

### **Dark Castle ST Club**

Computertyp, Alaz S1 Sammelpesterungen PD Service

Mitgliedsbettrag 4 Mark monatilich oder 10 Marx Jahrich Anschrift Dark Castle ST Club

### Der Club

Computertyp, and Computertypen Leistungen Club T Shirt Software kassing mit Tests continuose c'ubras bea. Clubhotine Zwee to hat hers could made a Mitgliedsbeilrag 60 Min Jahrestes 111) Gat time Hailmann

### VGC - The VideoGambiers

Computertyp Sega Mister System. Nintendo Sega Mega Drive PC Leistungen Club Journal Mitgliedsbeitrag jahren 70 Marx Anschrift Andreas Knau! Sander Str. 28 5060 Bergisch Gladbach 2 Ter st2202 37609

### Stamp Computerclub

Computertyp Alari ST MS DOS Mitgliedsbeitrag relier Anschrift Stamp Computerclub 5160 Duten

### Inter Comp

Computertyp alle Computersysteme Laistungen Cubzellung 42 Std. Teleforherstung Jusammenarbeit mit Augstonmansty ton Profish are inc

Mitgliedsbeitrag & Mark monatisch Anschrift Isler Comp Hau, Iste h 5409 Oberndorf/Lahn

### Vidoespielclub Joystick

Computertyp \* ntends Sign Master in Se la Mega Dive PC Engine Leistungen Spieletests Wellbewerb

Mitgliedsbeitrag, 15 Mark für zwe Anschrift: Videospial Club Joystick

Haupter A

Computertyp C 64 C 128 Leistungen nicht bekannt Mitgliedsbeitrag keiner Anschrift Copy Soft Ani Kleeti s per 6

### Wittener Computer Club

Computertyp Amiga C 64 C 128 Leistungen Clubtretten Clubzeitung. Program mergruppin Summir suste lungen. Kie hanzeigen Mitgliedsbeitrag. Schuler 2 Mark Erwy trans 4 Mars minatten Anschrift Wittener Computer Club Winshi nutr 60 5810 Witten 5

### Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: C 84, Amiga wochentliches AGDS-freff Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark Anschrift: R. Schaarschmidt Dornbergerstr 4 6050 Offenbach/Main

### **Programm Master**

Computertyp An 11 C 64 Leistungen: monati. Clubzeitung mit kosteni. Kleinanzeigen; Listings zum

Mitgliedsbeitrag: Schüler 5 Mark, Anschrift, Pro ya nm Muster P . 4 + 184 D 7410 Rauringen

### Amiga Club Eppingen

Computertyp: Amiga Computerly, Amiga Leistungen; wöchentliches Clubtreffen Mitgliedsbeitrag; Schuler 3 Mark. Erwachsene 10 Mark monatrich Anschrift: Amiga Club Eppingen Guido Ledermann Kapellenweg 13 7519 Eppingen-Rohrbach

### Nintendo Club

Computertyp: Nintendo, PC-Engine Leistungen Clubzeitschrift Mitgriedsbeitrag xii ner Anschrift 's niendo Club Herzon VIII Str 5 8200 A senhe m

### The best players

Computertyp C #4 Leistungen n' bekannt Mitgliedsbeitrag J Mark Anschrift I'm tinst prayers Chrys in 'mynye

### Off Vidospieleclub

Computertyp PC Engine Sega Mega Leistungen: 1315 ges monatiches idense ein abaz i Mitgliedsbeitrag st m Magazinpreis Anachrift Off Videospieliciub Uwn Kraft Peter Schreider Str. 6

### Computerclub Dillingen

Computertyp Amiqui ( 64 Altro ST Leistungen Bix erreichbar Mitgliedsbeitreg: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schuler 5 Mark Anachrift: Computerclub Dillingen Paul Zenetti-Str. 11 8880 Dillingen

### PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Letetungen: vierteljährliche Mitgliedsbeitreg: vierteljährlich 15 Anschrift: PC-Engine Club No 1 Wollgang Schändle

### Blue Danube Atari Club

Computertyp, Alar ST XL XE und VCS Leistungen: vierteljährliche Clubzeitung Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 6S (entspricht etwa 40 Mark) Anachriff: Blue Danube Atari Crub Jaxstr 6 A 8642 St Lorenzen

### The OutRunners

Computertyp Manter System Mega Leistungen Glubzeitschrift Aver my Abrille Mothers the Hotline Mitgliedsbeitrag 30 Mark jahrlich Anschriff The OutRunners Wahringer Str. 24-1/24 A 1090 A en



### April, April?

Alle könnt Ihr reinlegen, aber mich nicht! Ihr habt doch in Ausgabe 4/90 ein verstecktes Preisrätsel untergebracht oder? Okay, hier kommt die Lösung! Auf Seite 12 ("Operation Stealth"-Bericht) habt Ihr die Fotos von Koffer und Flughafen vertauscht. (Ja, es gibt tatsächlich POWER PLAY-Leser, die den Unterschied kennen!) Weiter geht's auf Seite 14/15: die Astronauten-Leiche aus "Final Com-mand" hat mit dem "Unreal"-Burglevel wohl wenig zu tun, andererseits sieht der Fighter aus Unreal auf dem anderen Bild noch recht gesund aus. Kombiniere: Fotos vertauscht! Das "POWER PLAY-Prädikat für Rainbow Islands auf Seite 32 sollte doch bronzefarben oder golden sein, aber in keinem Fall grün, oder ist das ein Insiderwitz? Weiteres: Das angebliche "Aquanaut"- Foto auf Seite 36 stammt definitiv aus "Silkworm" und zeigt auch keine "Defender"-Variante, schon gar nicht unter Wasser! Einen Gameboy mit dem Modul "Puzzle Boy" kann man laut Seite 41 gewinnen, jener auf dem dazugehörigen Foto ist allerdings mit Tetris" gefüttert worden. Bei "Nuclear War" auf Seite 101 habt Ihr wieder die Screenshots vertauscht. wenn mich nicht alles täuscht. Ganz dick kommt es dann auf Seite 106. Also: Das richtige Switchblade-Foto steht über dem Test zu Gates of Jambala, dessen Screenshot über dem Text zu Epvx 21 prangt, dessen Bild-schirmfoto Ihr über dem Switchblade-Test postiert habt. Das war's, glaub ich. Ach ja, eines ist mir noch aufgefallen. Es kann doch nur ein Aprilscherz sein, daß sich ein Starbyte-Grafiker die Mühe macht, Heinis Porträt auf einem Computer zu erstellen... Und. was habe ich jetzt gewonnen, mit meiner tollen Auflösung Eures Rätsels? Immerhin habe ich mich der Qual unterzogen, Eure Publikation genau, aufmerksam und vor allem vollständig zu lesen.

Hallo Werner bitte melden. Du hast keinen Absender auf Deinen Brief geschrieben

Peinlich, aber wahr: In Ausgabe 4/90 sind uns in der Eile (das Heft mußte besonders rasch zur Druckerei) tatsächlich ein paar Flüchtigkeitsfehler unterlaufen, da gibt's nichts dran zu leugnen. Eine derart gnadenlose, vollständige Aufzählung wie die von Werner hat in der Redaktion immerhin Betroffenheit und das Gelöbnis zur Besserung bewirkt. Bei einem "Aprilscherz" handelt es sich aber um blutigen Ernst: Heinrichs Konterfei ist tatsächlich in "Tie Break" untergebracht worden.

### Konsolen raus...

Zuerst mal: Ich find's gut, daß Ihr jetzt POWER PLAY ohne Happy Computer verkauft, auch wenn's 6.50 kostet (in meinem Heimatland Österreich - holerhoduliö" 55 ÖS - das ist ein Preisunterschied von ca. 1.50 Mark.) Eure Spieletests sind wie gewohnt sehr gut, ohne Vorurteile gegen manche Arten von Spielen. Ihr solltet lediglich etwas mehr auf die einzelnen Computersysteme eingehen, also auch dazuschreiben, wie das Spiel denn für andere Systeme als das gerade getestete ist. Konsolen raus! POWER PLAY-Leser vereinigt Euch, weg mit diesen Dingern. Mein Vorschlag: Macht doch ein kleines Extraheft für Konsolen. Damit wäre beiden Seiten geholfen, Konsolenbesitzer müßten nicht für ein paar Seiten 6.50 hinlegen, und so mancher Compi-besitzender-Leser würde sich auch freuen. H. Schleger, A-Oberndorf

### Konsolen rein

Da ich PC-Engine-Besitzer bin, habe ich mich riesig über den großen Vidospieleteil gefreut. Ich hoffe, er bleibt bei diesem Umfang und wird nicht wieder verkleinert. Konsolenbesitzer mußten in der Vergangenheit immer zurückstecken. Auf Eure Tests ist zu 99 Prozent Verlaß. Bleibt bei Eurem Stil und Eurer Ehrlichkeit!

Peter Meyer, Ober-Ramstadt

### Ergänzung

Endlich bekommt man für sein Geld wieder genügend Spieletests, Stories, Tips & Co.! Eine solche Zeitschrift kann man ruhigen Gewissens abonnieren. In meiner POWER PLAY-losen Zeit habe ich nur noch Zzap! aus England gelesen! Jetzt habe ich beide im Abo, und sie ergänzen sich großartig. Zzap ist meistens schneller mit den Tests, aber dennoch gebt Ihr einen ausgezeichneten Vergleich ab. In Zzap liegt der Trend mehr auf technisch perfekten Spielen, während Ihr mehr Wert auf gute Spielideen legt. Bekommt ein Spiel also in beiden Zeitschriften hohe Wertungen, kann es nur gut sein. Allerdings hat Zzap einige Features, die auch der POWER PLAY nicht schaden würden. Zum Beispiel gibt es eine eigene Adventure Section, sowie die sog. Challenge, in der ein Leser in einem bestimmten Spiel gegen einen Tester antritt. Warum macht Ihr sowas nicht auch? Ich hätte aber noch einige Fragen:

1. Wo habt ihr Kathy Hamza aufgegabelt (sie bastelt an Previews und Hintergrund-Stories mit)? Früher war sie mal Assistant Editor bei Zzap. Wie kommt sie nun zu Euch?

2. Könnt Ihr in die Wertungskästen nicht die voraussichtlichen Erscheinungstermine für "in Vorbereitung" befindliche Versionen drucken (es würde ja schon

eine ungefähre Angabe reichen).

3. Wann kommen die Amiga-Versionen zu "Dragon-Wars" (Interplay) und den AD&D-Rollenspielen (SSI)?

4. Wie lange spielt Ihr an einem Testspiel durchschnittlich? Ich frage deshalb, weil Ihr "Drakkhen" (Infogrames) so mies beurteilt habt (in Zzap gab's dafür eine Gold Medal; d.h. sehr empfehlenswert). Ich hab's gekauft, und obwohl ich erst sehr frustriert war, kam ich nach einer Woche nicht mehr davon los. Wenn Ihr so lange gespielt hättet, wäre auch Euch eine hohe Wertung leichtge-Alex Schwaßmann, Ratingen

1. Kathy Hamza arbeitet inzwischen als freie Autorin für mehrere englische Zeitschriften. Sie hat sich aus freien Stücken bei uns gemeldet, weil Ihr POWER PLAY gut gefallen

2. Lieber nicht. Die Softwarefirmen sind recht großzügig mit der Angabe von voraussichtlichen Erscheinungsterminen. Wir ersparen Euch damit die unnötige Laufarbeit andauernd zum Softwarehändler zu rennen und feststellen zu müssen, daß das Spiel immer noch nicht da ist. Manche Spiele verspäten sich bis zu einem Jahr.

3. Amiga-Versionen zu Dragon Wars und den AD&D Rollenspielen sind bisher nicht ge-

plant.

4. Durchschnittlich spielen wir ein bis drei Tage, bevor wir einen Spieletest schreiben. Bei Drakkhen hat Michael fast 95 Prozent des Spieles gelöst, er war sich sicher. up

### Verwirrung

Ich finde Eure Zeitschrift zwar sehr gut, aber in der Ausgabe 4/90 war ich etwas verwirrt. Auf Seite 13 ist eine Werbung von "Tie Break". Es stand auch dabei, daß es dieses Spiel auch für den C 64 gibt. Auf Seite 34 ist der Test dieses Spiels und im Steckbrief stand, daß es dieses Spiel nicht für den C 64 gibt. Gibt es jetzt Tie Break für den C64 oder nicht?

Marius Burchardt, Alsdorf

Du kannst aufatmen: Kurz nach dem Erscheinungstermin des Heftes hat sich Starbyte für eine C 64-Version von Tie Break entschieden.





### Hallo Matthias

Ich kann Matthias Lang (PO-WER PLAY 3/90) nur bei-pflichten. Für mich als Simulatoren-Fan ist nichts schlimmer, als unrealisti-sche Fliegerei. Gerade die ietztige politische Situation läßt das nicht zu. Vom Fluggefühl ganz zu schweigen. Da kann man sich ganz schön über das rausgeworfene Geld ärgern. Zuerst noch ganz stolz, die erste MIG oder Suchoi "gesmoked" zu haben, aber spätestens nach einer Woche schnallt man den Unsinn. Wirklich, da kreisen bis zu fünf Feindflugzeuge um einen herum und warten nur darauf, abgeknallt zu werden. Ich kann Microprose für dieses Genre nur raten: Viel viel mehr an-Strengeri, Peter Szarafinski, Trauchgau

### Eingefleischt

Zum Brief von Matthias Lang aus Nürnberg müssen wir beide (eingefleischte Simulationsfreaks) sagen, daß man sich ohne weiteres nicht auf eine Aussage von Bill Stealey stützen kann, die rund drei Jahre alt ist. Außerdem müssen wir sagen, daß einige Simulationen gar nicht so leicht sind (z.B. F-16 Falcon, Gunship etc.) Da gibt es nämlich etwas, das nennt Schwierigkeitsgrad! Auch sind nicht alle Simulationen auf einen Krieg ausgelegt, nur so nebenbeil Selbst wenn ich bei "Gunship" ein "feindliches Objekt" zerstört habe, verspüre ich immer noch keine "Lust" auf einen Krieg mit der UdSSR. Zustimmend müssen wir iedoch sagen, daß "Red Storm Rising" sehr unrealistisch Namen der Redaktion bekannt

### Thema Microprose

Die Simulationen von Microprose, in denen es um die Durchführung der 3. Weltkriege geht (Gunship, Red Storm...) finde ich untragbar. So rein ist die amerikanische Heldenweste nun auch wieder nicht. Diese Simulationen propagieren den Krieg, der seit jeher inhuman ist und heute wohl nur Verlierer hätte. Andererseits bin ich nicht für eine Verdammung von Microprose, denn dieses



Softwarehaus brachte uns auch "Sword of Samurai" "Pirates", "Solo Flight", um nur einige zu nennen. Man muß sich auch fragen, inwieweit solche Kriegssimulationen (nicht nur von Microprose) in einer Zeit des Zusammenwachsens von Ost und West nützlich sind: wohl nur zu Propagandazwecken. Da ja Nachfrage bekanntlich das Angebot regelt, kann man nur hoffen, daß solche Programme in der Versenkung verschwinden.

Peter Kraus, Ost Berlin

### **Kopfkrieg**

Normalerweise wird in Leserbriefen nur die Frage von in Spielen zum Ausdruck kommender Gewalt im allgemeinen erörtert. Herr Lang brachte nun eine neue Variante, indem er sich insbesondere gegen die Szenarien von Microprose wandte. Natürlich weiß ich, wie sehr sich bei Kriegsspielen die Geister scheiden, die Palette der Meinungen geht von "harmlos" bis "ekelerregend". Die meisten Spieler vertreten eine Mittelmeinung. Ich persönlich spiele seit Jahren Simulationen mit militärischem Einschlag (sei es am Computer oder mit Würfel und Brett) und hatte dabei noch nie das Gefühl, etwas Schlimmes zu tun, einfach deswegen, weil ich denke, sehr wohl zwischen Realität und Fiktion unterscheiden zu können. Kriegsspiele scheinen mir eher eine Frage der sozialen Akzeptanz zu sein. Wer kennt nicht das Spiel. bei dem schwache, unterprivilegierte Menschen als Kanonenfutter nach vorne geschoben werden, während von hinten die Kavallerie darauf lauert, über Hindernisse nach vorne zu springen, um den Gegner unter trommelnden Hufen zu begraben? Wer kennt nicht das Spiel, in dem tonnenschwere, mit Türmen Kampfelefanten Feind niederwalzen, den während hoch bewegliche Elitetruppen versuchen, ins Hinterland einzudringen, um es zu verwüsten und das feindliche, mobile Hauptquartier außer Gefecht zu setzen? Wir alle kennen das Spiel unter dem Namen Schach. Wo liegt der Unterschied zu einer Kriegssimulation? Ist der Abschuß einer Computer-MiG, der ein wenig Taktik und Geschicklichkeit erfordert, wirklich schlimmer, als das mit eiskalter Intelligenz herbeigeführte Niederwalzen eines Bauern durch einen Turm? Sollen wir Schach boykottieren, weil in diesem Spiel der Tod von Menschen eine wesentliche Rolle spiett und sogar in kalter, emotionsloser Weise in Kauf genommen wird? "Wohl kaum", wird spätestens jetzt jeder sagen, der Bauer lebt ja nicht, im Vordergrund steht die Taktik, und überhaupt ist alles nur ein Spiel, und wehe dem, der mein Schach verbieten will...voilà.

Ernster ist der Einwand zu nehmen, Microprose betreibe anti-sowjetische Manipulation, da hier, falls dies zuträfe, die Grenze der Fiktion zur Wirklichkeit überschritten würde. Die Ansicht von Bill Stealey, den Warschauer Pakt durch Stärke unter Kontrolle halten zu müssen, beschreibt politisch die in der westlichen Welt seit Jahren herrschende Linie, es handelt sich also nicht um die

Aussage eines militärbenebeiten Wirrkopfes. Diese Politik wurde von fast allen grö-Beren Parteien mitgetragen, und man muß ihr bedauerlicherweise den Erfolg zugestehen, auch wenn sie heute wohl überholt ist. Das berechtigt natürlich nicht zu Agitation und Manipulation. Doch liegt diese überhaupt vor? Weder im Spielablauf noch in den Spielanleitungen konnte ich Propagandaverdächtiges entdecken. Microprose beschränkt sich ziemlich emotionslos darauf. Waffensysteme, ihre Anwendung und Abwehr zu beschreiben. - Ich bin immer noch für Abrüstung, und der Gedanke, in einem echten U-Boot oder Kampfflieger sitzen zu müssen, verursacht in mir keine Begeisterung. Trotzdem liebe ich Simulationen und sehe darin keinen Widerspruch.

Fred Bongers München

### Informationsloch

In der Ausgabe 4/90 wurden auf den Seiten 4, 5, 108, 109 und 114 Flugsimulatoren abgebildet, die sicherlich eine große Qualität vorzuweisen haben. Leider hat man aber nur die Fotos abgedruckt und die Informationen wurden weggelassen. Da ich aber über eine große PC-Anlage verfügen kann, hätte ich gerne etwas über diese Spiele in Erfahrung gebracht: Kann man den oder die Simulatoren auf dem öffentlichen Markt überhaupt erwerben und wenn ja, wieviel müßte man dafür bezahlen? Braucht man eine Grafik- oder Soundkarte? In welcher Computersprache wurde das Programm geschrieben und welche Kapazität benötigt man?

Christian Altenberger, A-Uttendorf

Auf einem PC, auch wenn es eine größere Anlage ist, würde ein solches Simulationsprogramm kaum funktionieren. Die Computer, auf denen diese Simulationen laufen, sind quasi nur für diesen einen Zweck maßgeschneidert. Um eine Flugsimulation in dieser Güteklasse sein eigen zu nennen, müßten Sie schon etwas tiefer in die Tasche greifen. Die abgebildeten Fotos stammten von Simulatoren, die z.B. bei der Bundeswehr Verwendung

finden. Kostenpunkt rund 5 Millionen Mark, und das ist nur die Grundaustattung. In voller Ausbaustufe konnen Sie noch mal mit 2 bis 3 Millionen mehr rechnen. Außerdem dürften Sie, neben dem finanziellen Aufwand, Probleme haben, diese Simulatoren als Privatmann normal zu kaufen. mh

### Mal herhören:

Allen, die sich darüber beschweren, daß Ihr Computer zu wenig behandelt wird, möchte ich etwas sagen: Bis letztes Weihnachten besaß ich einen C 64, nun besitze ich einen Amiga 500. Daher weiß ich, daß es schwerfällt. wenn über seinen Computer diskutiert wird, einmal zu sagen: Ja, hier ist meiner schlecht. Dennoch muß man einfach die Realität sehen und damit die Tatsache, daß der C 64 nicht mehr so viel bringt, als daß er noch eine größere Rolle spielen könnte. Aber ich will nicht über ihn herziehen, er ist immer (noch) ein auter und führender Computer. Diejenigen, die einen solchen schon lange besitzen, sollten ihn jedoch gegen einen PC, Amiga, Atari ST oder noch bessere eintauschen. Man kann ja den C 64 immer noch behalten (für ein kleines Spielchen in Ehren!)

Manchmal kommentieren Leser irgendeine Angelegenheit und dann noch eine. aber Ihr nehmt nur zu einer Stellung. Könntet Ihr nicht zu

- Ihr stellt manchmal Leute, die kein Videospiel haben, als etwas überaltert und rückständig hin (manchmall). Es können sich aber nicht alle fünf Computer und noch drei oder vier Videospiele plus Programme bzw. Module leisten. Vermeidet vielleicht also Aussagen wie "Langsam kommt die Zeit, in der man ohne Mega Drive nicht mehr auskommt.'

Marcus Kaiser, Oderberg

Es gibt einfach Aussagen, die durchaus für sich selbst stehen können und keinen Kommentar der Redaktion bedürfen. - Es ist aber keinesfalls unsere Absicht, Leute ohne Videospielkonsole als rückständig oder überaltert hinzustellen. So lange ist es für uns auch noch nicht her, daß wir mit schmalem Taschengeldbeutel iede Mark dreimal umdrehen mußten. Falls wir also im Eifer des Schreibgefechtes doch ab und zu mal ins Schwärmen geraten sollten, ist das nicht falsch zu verstehen.

### Falsch verbunden

Jetzt muß ich noch etwas zum Wettbewerb 3/90 sagen: Gute Idee, einen Spielekennerwettbewerb auszuschreiben. Ihr sagt auch, daß einige Fragen recht schwer sind, das ist auch O.K., doch eine Frage nervt mich, da ich fin-

fast allen eine Antwort ge- | de, daß sie nicht ganz fair ist (zwecks Chancengleichheit und so): Frage Nr.8: Die Prinzessin von Dragon Spirit. Ich habe recherchiert und gewühlt und gewälzt und gesucht, doch in keinem Test o.ä. ist der Name zu finden. Und da die Heimcomputerversionen allesamt nicht empfehlenswert sind (Euer Testbericht!), habe ich Dragon Spirit natürlich auch nicht in meiner Spielesammlung und kann daher nicht in der Anleitung nachschauen.

In einer der letzten Ausgaben habt Ihr Starkillers Telefonnummer veröffentlicht. Wurde ja auch langsam Zeit. Allerdings habt Ihr Euch vertippt. Als ich nämlich dort anrief, um ein bißchen mit Starkiller zu plaudern, kam mir am anderen Ende der Leitung ein übler Kauderwelsch entgegen. Ich besann mich darauthin auf meine Kenntnisse von unzähligen Fremdsprachen und entzifferte das Geplapper als ägyptisch: Ich war beim "Pyramidenverleih Ramses" gelandet, dessen Händler sogleich mit mir um eine Pyramide "Modell Cheops" (aufblasbar, Maßstab 1:72) zu feilschen begann. Nun bin ich stolzer Besitzer einer Pyramide und habe noch nicht mit Starkiller telefoniert. Christian Dier, Stuttgart

Da kann man mal sehen, was so ein kleiner Tippfehler Positives bewirken kann. Ich kann mich nicht als Besitzerin einer aufblasbaren Pyramide bezeichnen.

Abgesehen davon war die Telefonnummer nicht von Starkiller, sondern von Doc Bobo. Und ob Starkiller im Zuge der allgemeinen Entwicklungen zur Zeit in Telefonierlaune ist. wage ich zu bezweifeln. Was Deine Probleme mit der 8. Frage angeht: Als findiger Kopf, der sich fließend in der ägyptischen Landessprache mit einem Pyramidenhändler verständigen kann, wirst Du doch bestimmt einen Lichtblitz haben, wie Du an die heiß begehrte Information herankommst. (Abgesehen davon, daß der Einsendeschluß für den ersten Wettbewerbsteil schon lange vorbei ist.) up

### Geheimnisumwittert

Ich will mir das übliche Lob schenken und komme gleich zu meiner ersten und einzigen Frage: Wer wirbt für was auf den Seiten 118/119 in PO-WER PLAY 4/90?

Marek Humoich, Unna

Diese Frage ist nicht ganz unberechtigt, die Werbung fällt zweifelsohne aus der üblichen Werbemasche heraus. Wenn Du ganz genau hinsiehst, findest Du auf dem Schreibtischverhau rechts über der Maus einen rechteckigen Zettel, auf dem steht: "Bitte nicht vergessen ARIOLASOFT-BALKEN in die Anzeige!" Das beworbene Spiel heißt "Dragon Flight". Den Test dazu gibt's in der nächsten Ausgabe. UD

# IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK



C 64 Disk	DM	AMIGA
ACTION PACK (18 Sp.) dt.	99,	ACTION PACK (18S.)
Altered Beast	14,95	688 Attack Sub dt.
Champions of Krynn dt.	74,95	Archipelagos dt.
Oragon Wars	44,95	Budokan
errari Formula One dt.	44,95	Chrono Quest II dt.
Flendish Freddy's dt.	46,95	Dragon's Breath dt.
larrier Mission	49,95	F-29 Retaliator
(nights of Legend	64,95	Hounds of Shadow
Muscle Cars	34,95	Manchester United di
North Sea Inferno dt.	29,95	Midwinter dt.
Pipe Mania dt.	44,95	Pipe Mania dt.
Project Firestart	49,95	Player Manager dt.
Rainbow Island dt.	44,95	Space Rogue
etris	9,95	Tower of Babel dt.
V Sports Football dt.	64,95	Warhead dt.
C-Out dt.	46,95	Xenomorph
t. = deutsche Anleitung		dt. = deutsche Anleitung

MIGA	DM	Atari ST	DM
TION PACK (18S.) dt	149,	Das Haus (L	59.95
B Attack Sub dt.	84,95	Das Magazin dt.	59,95
chipelagos dt.	29,95	Jumping Jackson dt.	64,95
dokan	79,95	Midwinter dt.	84,95
rono Quest II dt.	89,95	Pipe Mania dt.	59,95
agon's Breath dt.	93,	Space Ace dt.	129,
9 Retaliator	89,95	Starfight dt.	79,95
unds of Shadow	79.95	IBM	
nchester United dt.	79.95	SOUNDBLASTER	
dwinter dt.	84,95	MUSIC CARD	498,
e Mania dt.	74.95	A-10 Tank Killer	99,—
yer Manager dt.	59,95	Bundesliga Man. dt. Champions of Krynn i	74,95
ace Rogue	99	Codename Icemann	109
wer of Babel dt.	79.95	Harpoon	129
irhead dt.	79.95	Ski or die dt.	79.95
nomorph	74.95	Top 10 Solid Gold	84.95
= deutsche Anleitung	. 4,00	dt = deutsche Agleitung	04,00
= deutsche Anieiung		OL = Delitsone Anielling	

### TELEFONISCHE RESTELLUNG

9 00 - 13.00 Uhr oder auf Anrufbeantworter von 13.00 - 9.00 Uhr. Versand erfolgt per Nachnahme, ab DM 150.- Porto frei. Fordern Sie umgehend unsere kosteniose Gesamtoreisliste an. Jegliche Anwendersoftware auf Anfrage ieferbar Rufen Sie uns an.



G. Severin 5100 Aachen Goerdelerstr. 38

Telefon. Bestellung (0241) 533131

### Technik-Ecke

A b dieser Ausgabe haben wir in loser Reihenfolge eine Rubrik in der POWER PLAY, die sich speziell mit technischen Fragen von Spiel-Computer-Systemen befaßt. Lest mal rein, vielleicht ist ja auch für Euch was dabei. hf

### **PC-Engine** anschließen

Ich habe vor, mir eine PC-Engine zu kaufen und habe einige Fragen dazu:

1. Wie kann ich die PC-Engine am besten an meinen Commodore 1084S-Monitor anschließen, ohne daß dabei die Qualität der Grafik und des Sounds leidet? Eine SCART-Buchse ist nicht vorhanden.

2. Kann ich die PC-Engine so anschließen, daß ich meinen Computer - ein Amiga 500 nicht jedesmal aus dem Monitor ausstöpsein muß?

3. Ist die PC-Engine schon in Deutschland auf dem Markt. oder wird sie immer noch direkt aus Japan importiert?

4. Was bedeutet es, wenn elne PC-Engine zum verringerten Preis als Exportgerät ohne FTZ-Nummer angeboten Axel Sueets, Gra

Axels Fragen stehen stellvertretend für viele von Euch, die so oder ähnlich geartete Briefe schrieben oder während unserer montäglichen Telefonzeit nachfragten.

1. Der 1084S von Commodore hat gegenüber seinen Vorgängern 1081 und 1084 keine SCART-Buchse mehr, sondern einen runden Stecker. Der ist zwar viel stabiler als die konstruktionsbedingt lockere SCART-Buchse, dafür kann man jetzt kein SCART-Kabel mehr anschließen. Den PC-Engines mit RGB-Ausgang wurde aber ein SCART-Kabel beigelegt. Wir haben mit verschiedenen PC-Engine-Anbietern gesprochen und erfuhren. daß das Kabel entsprechend umgerüstet wird. Bild und Ton sind auch damit allererster Güte.

2. Vor diesem Problem stehen auch Martin, Michael und ich. ganz zu schweigen von der Umsteckerei, die wir in der Redaktion haben, um von den verschiedenen Konsolen und Spielen Photos zu machen. Es

gibt sog. SCART-Umschaltkästen, die je nach Anzahl der zur Verfügung stehenden Anschlüsse rund 60 bis 150 Mark kosten. Da der 1084S keine SCART-Buchse besitzt, geht das dort natürlich nicht. Die einzige Möglichkeit, die wir sehen, ist, sich ein Kabel anzufertigen, das an dem einen Ende einen SCART-Stecker und an dem anderen den Stecker für die 1084S-Buchse hat. Damit könnte man doch den SCART-Umschalter benutzen, gesetzt den Fall, alle anderen Geräte haben auch SCART-Stecker.

3. Noch gibt es die PC-Engine in Deutschland nicht direkt von NEC zu kaufen. Ob und wann das der Fall sein wird, steht noch nicht fest.

4. Der Zusatz in den Anzeigen "Exportgerāt" weist darauf hin, daß die PC-Engine in Deutschland nicht betrieben werden darf. Das hängt mit der von der Post vergebenen FTZ-Nummer (FernTechnische Zulassungsnummer) zusammen. Die Post erklärt mit dieser Nummer, daß das jeweilige Geråt Radio- oder Fernseh-Empfänger nicht stört. Jeder Comouter ist nämlich auch eine Art Sender, denn der sehr schnell getaktete Mikroprozessor (bei der PC-Engine 7.16 MHz) erelektromagnetische Wellen. Die gleichen also, mit denen Radio- und Fernsehsendungen übertragen werden. In Deutschland muß jeder Hersteller von Computern sein Geråt von der Post prüfen lassen. Diese verteilt die FTZ-Nummer, wenn sie das Gerät als unbedenklich ansieht. Da die PC-Engine nicht von NEC vertrieben wird, hat sie auch keine Nummer und darf nicht betrieben werden. Allerdings stört die PC-Engine im Betrieb weder Radio noch Ferngerät. hl

### Soundmodul MT-32

Ich besitze einen PC und programmiere damit hauptsächlich in Turbo-Pascal und Turbo-Assembler, Eigentlich bin ich nicht so spielefanatisch veranlagt, besitze aber einige Adventures und Action-Spiele, weil ich meine, daß ein PC-Computer wohl zu mehr zu gebrauchen ist, als zur öden Textverarbeitung. Zudem habe ich das Roland Soundmodul MT-32, da dieses von fast allen Sierra-Spielen unterstützt wird und andererseits einen "Fast"-Amiga-Sound produziert. Zu diesen beiden Punkten habe ich einige Fragen.

1. Glbt es für das MT-32 noch andere Musik-Software außer dem original Composer von EASE und wenn ja, wo kann ich diese Programme bezie-

2. Ich weiß, daß viele andere Firmen neben Sierra das MT-32 unterstützen. Könnt Ihr mir eine Liste mit Adressen schicken?

3. Da ich mich, wie schon erwähnt, für die Programmierung von PCs interessiere (besonders Animationsgrafiken und Spiele), würde ich gerne wissen, welche Bücher ich mir zulegen soll (Schwerpunkt: Sprites, bewegte Objekte, Spiele-Entwicklung, Assembler und Animationsgrafik o.ä.).

Alf Leue, Langen

Herzlichen Glückwunsch zur Entscheidung, sich diese Karte zu kaufen. Bei allem, was unsere Ohren bisher erreichte, ist die MT-32-Karte klar das Edelste. Unserer Meinung nach ist der Amiga mit seinen Soundfähigkeiten schlechter dran.

1. Es gibt sogar noch einen ganzen Haufen Software für das MT-32. Eine Liste und die Software erhält man bei Magic Music, Haagweg 11 in 7110 Ohringen. Dort gibt's auch Unterlagen für die Programmierung der Karte.

2. Eine Liste von MT-32 unterstützenden Spielen haben wir leider auch nicht. Die neuen Lucasfilm-Spiele werden die Karte iedoch unterstützen. Weitere Firmen sind Dynamix, Microprose und die Spiele von Origin (beispielsweise "Ultima

3. Spezielle Bücher für die Spieleprogrammierung gibt es unseres Wissens nicht. Emofehlen kann man jedoch das "PC Intern 2.0" von Data Becker, in dem das Wichtigste über Grafikmodi und allgemeinen Aufbau des PCs steht. hf

### Super Famicom

Da mir mein Amiga 500 langsam zu langweilig wird und ich aus Euren Tests ersehe, daß die Konsolen stark im Kommen sind, möchte ich mir eine Videospielkonsole zulegen. Da ich viel Wert auf Grafik und Sound lege, stehen bei mir nur zwei Geräte zur Auswahl, wobei ich nicht soviel Geld habe, um mir beide leisten zu können. Das eine wäre das Sega Mega Drive und das andere gibt es noch gar nicht zu kaufen, nämlich das Super-Famicom. Nun zu melnen Fragen:

1. Läßt sich das Super-Famicom am Amiga-Monitor (Modell 1081) anschließen?

2. Sind für das Super-Famicom Erweiterungen geplant? (z. B. Tastatur und Disketten-Laufwerk)

3. Hat die Konsole ebenfalls drei Feuerknöpfe am Jovpad? 4. Zu welchen der beiden Konsolen würdet Ihr mir raten? Stefan Kraidt, Wildeshausen

1. Leider wissen wir bisher auch nicht mehr, als das, was Martin in POWER PLAY 4/90 geschrieben hat. Wahrscheinlich läßt sich das Super-Famicom an jeden Monitor mit Videceinging anschließen, sofern dieser nach der NTSC-Norm arbeitet. Es gibt einige wenige Computermonitore, die so etwas können. Wir haben einen Studiomonitor von Sony. der aber einerseits rund 2500 Mark gekostet hat und andererseits nicht mehr hergestellt wird. Auch einige Fernsehgeräte mit Videoeingang können NTSC-Bilder zeigen. Man sollte sich also mal ein bißchen umschauen.

2. Sega und NEC haben für das Mega Drive und für die PC-Engine schon über Computerzubehör nachgedacht. Wenn die beiden Firmen das verwirklichen, wird sicher auch Nintendo damit liebäugeln. Aber sicher ist das nicht.

3. Das Super-Famicom wird sogar vier Feuerknöpfe haben. Ob man sich mit denen allerdings noch zurechtfindet, müssen wir erst ausprobieren. 4. Da auch in Japan noch nicht

feststeht, wann diese Konsole erscheint, und damit die offizielle Markteinführung in Deutschland reine Spekulation ist, sollte man davon ausgehen, daß man das Super-Famicom eine ganze Weile noch nicht kaufen kann. Unsere private Einschätzung liegt bei ungefähr einem Jahr. Tatsächlich kann es das Gerät aber auch in acht Wochen oder in drei Jahren geben. Das Mega Drive ist da schon wesentlich realer. Wir gehen davon aus, daß das Super-Famicom besser ist als das Mega Drive, aber auch das müssen wir natürlich erst mit eigenen Augen sehen, bevor wir irgendeine verbindliche Aussage machen. Deshalb würden wir im Moment immer noch zum Mega Drive raten, hf





b vor die Kiste: 32 Seiten Tips warten darauf, ausprobiert zu werden. Diesmal ist die Mischung besonders bunt; vom Action-Freak bis zum Strategie-Fan sollte für jeden etwas dabei sein. Schreibt uns weiter so eifrig (Absender nicht vergessen), wir freuen uns über jeden Tip. Wenn Euer Tip veroffentlicht wird, bekommt Ihr dafür ein Honorar. Bitte schreibt neben Eurem Absender die Kontonummer, Bankteitzahl und Bankfiliale in den

Brief - unsere Buchhaltung

dankt.

### Power-Tips

Computerspiele Tips	
Tip des Monats:	40
	:6
Future Wars, Knight Orc	48
Hard'n Heavy	49
War in Middle Earth	.:9
Zombi, Dark Side	
Superstar Ice Hockey	51
New Zealand Story	52
Drakkhen	52

Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Grand Prix Circuit
POKE-Ecke: Super Cars,
Beach Volley, Chase H.Q.,
Shadow of the Beast,
Operation Thunderbolt,
Warn Dutor 07 Turn it

Hard Drivin', Kick Off,

Heft 6/90

Hawkeye, Sim City Dr Bobo antwortet, Leisure Suit Larry, Lords of the rising Battletech, Pool of Radiance, Ultima V, Enchanter, Bard's Tale III, Maniac Mansion, Wastegni

Videospiele Tips Forgotten Worlds, Super Alex Kidd in High Tech World, World Court Tennis. Neutopia

Wonderboy III Mickey Mouse, Psycho Fox, Space Harrier II, Tennis Ace,

Section Z, Gunhed,

Frisch gelöst Abgehoben: So fliegt Ihr

Starflight 1, Tell IV Verlag Markt & Technik



# Weird Dreams (Amiga)

Nach unserem hochdo-tierten "Tip des Monats Weird Dreams" wird ab sofort keiner mehr aus dem Schlaf gerissen. Gunnar Hillebrecht aus Wenden schreibt: "Im Spiegelkabinett geht man so weit in den rechten Spiegel, daß man mit dem nächsten Schritt ins nächste Bild kommen würde. In dieser Stellung muß man mit der "Help" Taste "S.O.S." morsen (dreimal kurz, dreimal lang (etwa eine Sekunde Jana). dreimal kurz). In der oberen Anzeige erscheint eine "liegende Acht", das mathematische Zeichen für "unendlich". Jetzt kommt man in jedem Bild, außer im Spiegelkabinett, einen Level weiter. wenn man die "Help-Taste drückt. Ruhe sanft.

### **Future Wars**

Hier kommt die Lösung zu "Future Wars" — wer's lieber "normal" lösen will, sollte jetzt aufhören zu lesen.

 Der Anfang steht im Handbuch

— Im ersten Raum: Man läuft über den Teppich, bewegt den Teppich und nimmt die Plastiktüte. Dann holt man das Insektenschutzmittel aus dem Schrank. Wenn man die WCTüre öffnet, findet man die kleine rote Fahne.

 Man füllt den Eimer mit Wasser und plaziert ihn über der mittleren Türe.

- Arbeitszimmer: Man steckt den Schlüssel in den zweiten Schrank von links, untersucht die Schreibmaschine und nimmt das Papier aus der Schublade. Man untersucht die Landkarte und steckt das Fähnchen in das blaue Loch nahe der Sowjetunion. Jetzt öffnet sich eine Türe, durch die man den Raum verläßt

 Kleiner Raum: Hier habt Ihr nicht viel Zeit, bevor Euch die Decke auf den Kopf fällt. Untersucht das Keypad und gebt die Ziffern ein, die Ihr auf dem Blatt gelesen habt.

 Kontrollraum: Steckt das Papier in die Öffnung, drückt den grünen Knopf und danach den roten. Nun nimmt man schneill die Dokumente und läuft zum Beamport, bevor man geröstet wird.

— Sumpf: Langsam bis zu den Moskitos laufen, bis man an einem Baumstamm stehenbleibt. Wenn man nahe genug an den Moskitos dran ist, verwendet man das Insektizid. Nicht vergessen: Lauft zum "Glint" (Glitzern) und untersucht es.

 Dorf: Auf dem schnellsten Weg nach unten weiter.

 Wolf: Wenn der Wolf "geknurrt" hat, leert Ihr die volle Tasche über ihm aus. Erst jetzt könnt Ihr nach oben weitergehen.

 Dorf: Hinter der Burg linksl
 Wald: Zum Baum laufen und schütteln. Untersucht den Boden und geht zurück ins Dorf,
 Gasthaus: Im Gasthaus gebt ihr dem Barkeeper die

gebt Ihr dem Barkeeper die Münze, setzt Euch hin und hört dem Gespräch zu. Danach verlaßt Ihr die Bar.

— Dorf: Man geht zur Burg und gibt dem Wächter den "Pendant". Nun übernimmt der Computer die Kontrolle. Danach die Lanze vom schlafenden Wächter nehmen und zurück zum Baum laufen.

 Wald: Mit der Lanze die Mönchkutte angeln und zurück zu der Stelle, an der der Wolf das Zeitliche segnete.

Kloster: Nur im Uhrzeigersinn laufen. Den "dritten Raum" nur betreten, wenn die Mönchsgruppe daran vorbeigeht. In den dritten Raum von links wirft man nur kurz einen Blick, bis man den Auftrag erhält.

In den ersten Raum gehen und den Becher mitnehmen. Man füllt ihn im zweiten Raum mit dem Inhalt aus dem äußeren rechten Faß in der mittleren Reihe. Geht zum dritten Raum zurück und untersucht den Obermönch, danach richtet Ihr den Controller auf das Möbelstück. Nun zurück zum Weinkeller und den Controller auf das Faß über dem Kopf richten.

Kontrollraum: Untersucht die Glasvitrine und steckt die

"Magnetic Card" in die Konsole. Scotty, beamen...

Zerstörte Stadt: Untersucht den Müll am rechten Rand, bis ihr eine "Blowtorch" findet. Dann geht nach rechts oben. Im zweiten Bild nehmt Ihr die Sicherungen (kleine weiße Punkte, sehr schwer zu entdecken) mit. Dann räumt man den Müll in die Mitte und steigt durch den Kanaldeckel nach unten.

 Untergrund: Nach rechts gehen. Im dritten Bild seht Ihr einen Gashahn, dort muß man den "blowtorch" füllen.

— Metro: Die Videokamera setzt man mit der Lanze außer Gefecht. Die Zeitung bekommt man, wenn man die Münze, die man im Ausgabeschlitz findet, zweimal einwirft. Danach in den Zug einsteigen.

— Ticketstation: Nach unten gehen und die Sicherungen in den Sicherungskasten setzen. Geht nach oben, folgt den Pfeilen und geht in dem Moment zum Fluggate, wenn sich die Rezeptionistin umdreht.

— Gefängniszelle: Den Schlüssel in den Luftschacht stecken, danach die Gaskartusche in den Schacht entleeren und schnell die Zeitung drüber breiten. Die rechte Türe öffnet sich.

— Am "Berghang": Nach unten zu Lo'Ann laufen und die Pistole mitnehmen.

 Action-Sequenz: Alle M\u00e4nnchen abschie\u00e4en, die rot gef\u00e4rbt sind. Danach den "Obermotz" auf der Plattform au\u00e4er Gefecht setzen.

 Nach der Schießerei Lo'Ann untersuchen (dreimal) und den Pendant auf Lo'Ann richten.

 Vor dem Raumschiff: Den Toten untersuchen, dann das Schiff betreten.

— Im Schiff: Die "Magnetic Card" in das Lesegerät stekken, die "Case" öffnen, das Kleidungsstück nehmen und über die Videokamera hängen. Danach legt man sich in die Box und schließt sie.

— In der Raumbasis: Wenn die Türe aufgeht, eßt Ihr die Pillen. Danach versteckt man sich hinter den Kisten. Untersucht die linke. Jetzt geht Ihr durch die Türe und... Der Rest wird nicht verraten.

### **Knight Orc**

Frank Schmidt hat uns schon einmal Tips zu "Knight Orc" geschickt. Diese waren in POWER PLAY 9/88 abgedruckt. Heute könnt Ihr weitere Tips von ihm lesen — er hat das Spiel gelöst.

Im zweiten Teil des Adventures sind

a) 21 Zaubersprüche zu finden, b) vier Leute zu rekrutieren. Die Sprüche heißen:

1. cold

2. iump

3. cure 4. grow

5. death

6. eye

7. knives

8. charisma

9. slow.

10. glow

12. lightning bold

13. magician

14. fireball

15 detect

16 empathy

17. shield 18 exercise

19 fly

20 teleport

21 sword

Benutzen können Sie diese Sprüche erst dann, wenn Sie sie gefunden haben. "locate" können Sie von Anfang an benutzen. In POWER PLAY 9/88 waren bereits Lösungen zu folgenden Sprüchen abgedruckt: glow, cold, charisma, death, slow, grow, cure, eye, knives, jump. Wenn Sie also diese Sprüche brauchen, sehen Sie in jener Ausgabe nach.

Und hier die Sprüche, die noch fehlen:

— fireball: Um diesen Spruch zu erlangen, muß man die "plaque" säubern, das gelingt jedoch nicht ohne Hilfe. Also: eye, wait one, clean plaque < return > eingeben und noch mal clean plaque tippen und schon haben Sie den Spruch.

--- detect: Man braucht dazu "coin" und natürlich Hilfe. Der Spruch befindet sich im "tomb" auf dem Friedhof. Nördlich davon sieht man eine Öffnung, in die man die coin stecken muß, damit sich der tomb öffnet. Man ist aber nur schnell genug, wenn ein anderer die Münze in die Öffnung steckt. Also: cast eye; drop coin; eye, wait one, put coin in recess; go south; examine tomb. Das war's.

— empathy: befindet sich auf dem "rotten apple", der am Baum hängt. Dazu: eye, wait one, get apple; shake tree und schon haben Sie Ihren Apfel.

- exorcise: Auf der Brücke mit

dem Troll hängt ein Seil im Wasser, das man alleine aber nicht herausziehen kann. Auch dabei hilft das "eye" oder der "fireball". Am Seil hängt ein Ring, den man im bekannten Haus ins Feuer wirft.

— fly: cast exorcise to driftwood, und dann das Ganze untersuchen

- shield: mit dem "fly" - Spruch die "Statue" hochheben

— sword: Wenn man das Spiel kartographiert, sieht man in der Näthe der "kitchen" einen Raum, den man nicht betreten kann. Man geht jetzt in unmittelbare Nähe des Raumes, gibt cast jump north oder eine andere Richtung, je nach Standort, ein und holt sich das Schwert. Denken Sie aber daran, sich alle anderen Gegenstände wiederzuholen, denn diese bleiben beim "jump" liegen.

teleport: befindet sich im
"castle" auf dem "dagger"
Folgender Weg führt dort-

hin: cast knives at ropes ...öffnet

die Zugbrücke

cast shield at me ...sonst

kommt man nicht durch das kochende Öl

north

cast fly ...sonst befördert einen die Säure in den Himmel cast sword, press button with sword ...dann öffnet sich die

north, cast glow ...sonst

Jetzt ein bißchen suchen, den dagger finden und das castle wieder verlassen.

lightning bolt: erhält man aus dem Buch beim "rannbrid"; jetzt kann man es ruhig lesen — magician: Die "ants" bewachen eine "disc"; auf der er steht. Wenn man diese ants alleine tötet, kommen genauso viele aus dem Haufen, also behelfen Sie sich mit dem eye und dem fireball.

Um weiterzuspielen, brauchen Sie jetzt den "recruiter". Wenn man sich das Mauseloch genau ansieht, findet man darin eine "glittering card". Diese Karte gibt man einem Typen, den man mit "death" umgebracht hat. cast death at me und jetzt ist man im Himmel und wartet auf die valkyrie, die den anderen Toten mit der glittering card bringt. Es ist unbedingt notwendig, den Helm abzunehmen. Man sieht dann eine Tür, die man nur mit der glittering card durchlaufen kann. Im Raum dahinter ist der recruiter.

Dieser Teil muß zeitlich genau abgestimmt werden, sonst fliegt man zwischenzeitlich hinaus.

Wenn Sie jetzt wieder unten sind, müssen Sie folgende Wesen rekrutieren:

mouse dragon rainbird

troll

 mouse: wenn man sie dabeihat, kein Problem
 rainhird: cast magician et

- rainbird: cast magician at me, recruit rainbird

— dragon: Das Rekrutieren ist kein Problem. Damit er sich jedoch aus dem Labyrinth heraustraut, muß man ihm die fehlende Schuppe zu seinem Panzer geben — vorausgesetzt, man hat diese dabei.

 troll: Dazu muß man in die Hütte gelangen. Deshalb habe ich den Typen erst mal mit dem "sword" umgebracht (er kommt ja sowieso bald wieder). In der Zwischenzeit hat man die Riegel der Hütte mit eye und fireball geöffnet. Dann in die Hütte hit en gehen und auf den Troll warten. Und jetzt nur noch rekrutieren. Dieser Teil ist recht schwierig, und Sie müssen das vermutlich öfters probieren — aber nur so geht es

Alle rekrutierten Leute müssen Ihnen folgen; begeben Sie sich zur "firedoor". Wenn der Drache kommt, stößt er Rauch aus und die Türe öffnet sich. Im folgenden Raum sieht man einen "inspection hatch", der vom Troll geöffnet werden kann. In diesem Schacht befinden sich Kabel, die die Maus durchbeißen kann. Dann erlischt die "red line".

Im angrenzenden Raum flüchtet jetzt eine Kassiererin, und wenn wir uns das Kassenhäuschen ansehen, finden wir hinter einer Offnung einen Knopf, den der rainbird niederdrücken kann. Das war's dann. Viel Spaß beim Nachspielen.

a

# NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG

# in MÜNCHEN-CITY

Markus Will. Das Videospiel-Fachgeschäft

Neuheiten

Sonderangebote



**Nintendo Game Boy** 

ATARI LYNX

Zubehör



16-Bit-Megadrive

Versand oder im Laden erhältlich

**U-BAHN-HALTESTELLE** 

Giselastraße (U3, U6)

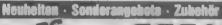
Markus Will, Giselastr. 10, 8000 München 40, Tel. 089/347409















P.C. Engine Super Grafx PAL oder RGB Version

P.C. Engine Standard PAL oder RGB Version

> Spiele-Neuhelten Barles CD

Salatterhouse **Cyber Cers** Chase H.D. N. Zealand Story Paraneld

Space levadors Plus Bloodia Image Fight Volleyball

\* 16-bit Megadrive

PAL und/oder RGB Version

\* NEU Master System Adapter für deutsche 8-bit Spiele

Spiele-Neuhelten

Phontasy Star II Air Divor Sokoban Herzae II Atomic Robokid

Baskethall Afterburner II M. Zealand Story Assault Sult

Wir liefern auch alle Artikel für das SEGA Master System.

\* ATARILYNX

Grundgerät Set mit Spiel

**Bates of Zendocon Bise Lightning** California Games

Gaustiel III Chins Challenge Remeans

Natürlich erhalten Sie auch alle anderen Artikel bei uns. ebense günstige gebrauchte Ware auf Anfrage.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an! thr Videospiel-Spezialversand :

CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST Postiach (212 - 1387 Vienenburg ( Telefon (0 53 24) 20 01

### POWER TIPS

### Hard'n'Heavy (Amiga)

Tolle Tips zu "Hard'n'Heavy" kommen von Stefan Willkofer aus Schönach. Er hat eine Menge Schatzkammern und Abkürzungen gefunden.

Alte folgenden Angaben zeigen den Weg zu Schatzkammern. Abkürzungen sind extra vermerkt.

2. Level: mittlerer der ersten drei Abgründe

3. Level: Abarund nach dem zweiten Teleporter Pad

4. Level: cleich nach der schwebenden Plattform, auf der sich drei Kristallspender befinden, hinabstürzen

Level: über Tröpfchenbrücke, so daß diese verschwindet. In diesem Abgrund befindet sich der Eingang.

7. Level: In dem Teil, der aus zerstörbaren Steinen besteht, kommt am unteren Rand eine Erhöhung. Darunter finden Sie den Eingang.

8. Level: Nach der Nagel-Brett-Brücke kommt im Abarund vor der Plattform der Eingang.

9. Level: Abkürzung: Im zweiten Teil des Levels (nach der "verseuchten" Stelle) nicht in die Höhlen gehen, sondern oben draufspringen und dort bis zum Schloß entlanggehen. Schatzkammer: In dem Raum der Höhle (hier weitet sich der Raum), in dem sich die letzte Plattform befindet, ist gleich der erste Abgrund zu benutzen.

11. Level: letzter Abgrund, über dem zwei Kristalle hängen und der mit einer Tröpfchenbrücke versehen ist. Dort hineinfallen lassen (der Eingang ist direkt unter der Brücke, vor der letzten Plattform).

13. Level: genau dort, wo viele Steine auf einem Haufen zu sehen sind (nach der Spike-Brücke, unter der Teleporter-Plattform). Sie müssen zuerst die Steine wegschießen.

14. Level: Nach den drei Liften kommt eine Treppe. Darunter nach links gehen und hinein ins Vergnügen (Vorsicht, da kommen Bälle).

15. Level: im zweiten langen

Schacht

17. Level: nach der Enge mit den Skorpionen der erste Abgrund. Um an die scheinbar unerreichbare Schatzkammer zu kommen, nach dem "Schatzkammerabgrund" rechts von der Säule in die Vertiefung fallen lassen und nach rechts gehen (funktioniert wirklich, das Gestein ist durchlässig!).

18. Level: nach der Teleporterplattform der erste Abgrund, zwischen den beiden "Schrauben"

19. Level: Abkürzung: An dem Skorpion kommen Sie leichter vorbei, indem Sie auf dem letzten "Pfeiler" vor dem Skorpion und von dort auf den Diamantenkasten springen. Von dort aus können Sie durchlaufen. 20. Level: Gleich im ersten Abgrund befindet sich ein Zugang

zur Schatzkammer.

21. Level: im ersten Abgrund (zwischen den großen "Schraubenköpfen"), nach der Plattform, auf der sich die Kristalle befinden, aber noch vor dem zweiten Teleporterfeld

24. Level: nach dem zweiten Teleporterfeld der erste Abgrund (mehr zur rechten Hälfte des Abgrundes zu!)

25. Level: Vorsicht: Gleich am Anfang ist durchlässiges Gestein, durch das Sie "zu Tode" stürzen können, wenn Sie nicht aufpassen. al

### War in Middle Earth

Eine "Wer-bekommt-Was"-Liste zum Strategiespiel "War in Middle Earth" für den Amiga schickte uns Jörn Evrich aus Steinau.

Wer Zeit hat, sollte die "Herr der Ringe"-Triologie lesen (für ohnehin Fantasy-Fans ein "Muß"). Um die neutralen Armeen zu aktivieren, muß man ihnen diverse Items bringen. Nach einer gewissen Zeit werden sie zwar selbst aktiv, doch dann ist es meist zu spät. Sie schaffen dann den langen Weg nach Minas Tirith (Koordinaten E/7) nicht mehr. Dort findet meist der Endkampf statt. Die Items

- das "Sceptre" für die Leute in Minas Tirith

- der "Dwarfen Ring" für die Zwerge in Erebor (B/7)

- der "Red Arrow" für die Rohirrim in Edoras (E/5)

- das"Silver Orb" für die Elben in Thranduils Palace Eine kleine Liste der wichti-

gen Gegenstände: - Sceptre: W von Annuminas

an der Küste (B/3)

- Dwarfen Ring: N von Dol Guldur (D/6)

- Red Arrow: S von Mt. Gram (B/4). Um das Item zu ergattern, braucht man noch eine "Mithril Mail" (fesche Rü-stung) und eine "black flask" (macht mobil bei Arbeit, Sport und Spiel, heilt aber keine Wunden).



 Silver Orb: in einer Ruine östlich von Mt. Gundabad (B/5)
 Eiven Blade: Bombadils Haus (C/3) und NO von Bombadils Haus (C/4)

Bauls Haus (c/s).

Blue Potion: heilt Wunden.
N von den White Towers (C/3),
Michel Deiving (C/3), Grey Havens (C/2), in einer Small Town
In Enedwaith, liegt in einem
Wald N vom Unterlauf des Isen

Black Flask: Forlond (C/2),
Tuckborough (Tuckborrow,
C/3)

- Mithril Mail: Belegost (C/2), Rivendell (B/5)

Gnarled Staff: alter Ast, O von Buckland (C/3)
 Dwarfen Hammer: eine Art

Axt, N von Erebor (8/7)

— Ancient Sword: S von Ost-in-

- Ancient Sword: S von Ost-in Edhil (D/4)

Glowing Vial: In der Small Town in Enedwaith an der Weg-kreuzung (E/4), Lorien (D/5), dort findet man außerdem ein "Elven Cloak" und ein "Coil of Rope"

- Palantir: Magisches Auge, S von Forlond an der Küste (C/2)

Um an die Gegenstände zu kommen, muß man jemanden hinschicken und warten, bis er dort ist (ganz wichtig, sonst findet man's nicht). Beim Anklicken muß dastehen: "XXX is resting". Dann geht man auf den Animations-Level und nimmt den Gegenstand. al

### Zombi

Michael Leukert aus Schladen hat die Komplettlösung mit tollen Karten geschickt.

Als erstes sollte man sich eine Waffe im Waffengeschäft besorgen und den Schlüssel. der sich im Büro befindet, mitnehmen. Nun begibt man sich in den Lift und fährt in die vierte Etage, Mit dem Schlüssel kann man jetzt die Tür zum Schaltraum öffnen, danach braucht man ihn nicht mehr. In dem Schaltraum befinden sich neben den drei LKW-Schlüsseln auch ein Schaltpult, das später wichtig ist. Nun sollte man alle Etagen und Läden säubern, wobei man die Eingänge noch in Ruhe läßt. Der Charakter kann dabei ruhiq etwas abkriegen, denn er muß nach dem Blockieren der Eingänge sowieso geopfert werden. Hat man die Etagen gesäubert, legt man die Waffe irgendwo ab und begibt sich am besten durch den Eingang, der bei der Kellertreppe liegt, nach drau-Ben. Man geht nun vorsichtig

um das Gebäude herum, besteigt die LKWs, startet diese und blockiert mit ihnen die Eingänge. Hat man alle Eingänge blockiert, auf einen anderen Charakter umschalten, denn der momentane Charakter kann nicht mehr in das Gebäude zurück. Nun wieder eine Waffe besorgen und das Gehäuse komplett säubern.

Als nächstes sollte man für Licht sorgen. Dazu braucht man folgende Gegenstände: Sicherung, Gummihandschuhe und die Taschenlampe. Mit dem Lift oder über die Kellertreppe begibt man sich nun in den Keller und geht zum Sicherungskasten (Taschenlampe benutzen!). Sollte sich dort ein Zombie befinden, diesen sofort beseitigen, denn die nachfolgende Aktion dauert etwas länger und er würde angreifen. Nun den Kasten offnen und die Gummihandschuhe benutzen. Man muß im Dunkeln die Sicherung nehmen und in den Kasten einsetzen. Danach wieder in den Schaltraum fahren und dort auf den Knopf drücken und schon ist die Beleuchtung eingeschaltet (auch im Keller). Jetzt kommt das Langwierigste: Man muß alle Leichen in den Kühlraum bringen. Am schnellsten geht das. indem man sie erst einmal im Lift ablegt und so alle Etagen von Leichen reinigt. Sind alle Leichen im Kühlraum, entledigt man sich aller Gegenstände außer der Waffe und holt sich statt dessen den Benzinkanister, den Schlauch und das Funksprechgerät und begibt sich auf das Dach.

Wenn alle Zombies im Haus beseitigt sind, sollte sich bei Benutzung des Funkgerätes Besuch ankündigen. Kommt statt dessen nur 'bip...bip...bip'', sollten Sie das Gebäude noch mal absuchen. Wenn alles nach Plan läuft, begibt man sich wieder in die erste Etage und geht aus dem Ausgang bei der Kellertreppe. Wenn man jetzt einen Schritt nach rechts macht, sollte das Fahrzeug der Rocker vor einem stehen. Nun die Tankklappe öffnen, den Benzinkanister abstellen und den Schlauch benutzen. Jetzt mit dem Kanister auf das Dach gehen und die gleiche Aktion mit dem Hubschrauber durchführen. Sind alle im Hubschrauber, auf den Piloten umschalten, den Schlüssel benutzen und den Gashebel anklicken. Jetzt sehen Sie das Schlußbild, und Zombi ist gelöst.



Titel Preis D	M PC	ST	AN
98 A 11 + 5 .t.	73	-	44
A-10 Tank Killer	89 -	-	-
Archipelagos	-	65	65
Armada	76,-	76 -	72 65
Austerlitz	67 64	66	73
Balance of Power 1990 Battlehawks 1942	69 -	73. 69 -	69
34116124415 1942	65 -	09 -	65
2 nordwarb	00 -	72,-	79
Bloodwich Datadisk	-		20
Bornber	89,-	75 73,-	75 73
Borodina	74,-	73	73
Chambers of Shaolin	-	52	65
Company of the party of	75,-	**	-
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		66,-	
to the factor	71,-	-	-
James Committee of the	106,-	-	-
10.103	69,-	-	-
the females	-	77	77
Cont 1 Figures	65,-	65	65
Di 1444	79,-	72	79
East West Berlin 1948	0.0	9.0	85
Emanuelle	59	59,-	59
Empire (Wargame) Europ Space Shuttle	49 -		
Europ Space Shutter	119 -	79	79
	86,-	~	-
F: + ** - *	63	65,-	65
try to a titler	89,-		69 68
t go or negy	89	4.0	68
E T T V , MAA	99	69	79
Stan Dise	55	55 -	55
the fit	69	65,-	
6 for all 2 - 2	79	79	79
e raight to the	100	99,-	99
	134,-		_
Full 1 - 19 7 585	53	59,-	59
The second	-	64	64
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	69.	**	4.0
Great Courts Tennis	65,-	65	65
Great Courts Tennis Hard Drivin'	-	57,-	57
Hampoon	95		_
Hero's Quest III	107 -		
H listar	66 -	66,-	66
nd:ana Jones III	73 -	65 -	65
Indianapolis 500	65		66
Interphase	0.4	66,-	00
	4.0	69,-	65
the came from the Desert	66,-	69,-	77 66
J Nicklaus 18Holes Golf	00,-	08,-	89
Kun Ty use	89	77 .	89
et so etty	106 -	94	00
4 4	69	Gree, a	
01 11 000		-	72
yet a design	89	-	7.6
Company Star Ventory Sentor South	69	69,-	66
Steen State of	79,-		
a company	**	0.0	68
, 401 19	52 -	52	52
******	129		_
N	73,-	73,-	73
	60,-	73,- 69,-	69
1- 1-1		56	401
3 ·	66	54 -	
and the mer	00		
and the mer	_	79	79
in is original Original New Transport New Transport		65 -	_
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92,-	79,- 65,- 63,-	_
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92,-	65 -	_
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92,-	65,- 63,- -	_
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92,- - 79,- 69,-	65,- 63,- - - 69,-	63
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92 79,- 69,- 69,-	65,- 63,- -	63
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92 79,- 69,- 69,- 89,-	65,- 63,- - - 69,- 79,-	63 
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92,- 79,- 69,- 69,- 89,-	65,- 63,- - - 69,- 79,- - 65,-	63 
ie i 4 Origini Martiger Radio Martig Gallo III in ing Radio III ing Radio III ing	92,- 79,- 69,- 69,- 89,- 64,-	65,- 63,- - - 69,- 79,-	63 
Section of the sectio	92,- -79,- 69,- 69,- 89,- 64,- 65,- 74,-	65,- 63,- - - 69,- 79,- - 65,-	63 
The state of the s		65,- 63,- - - 69,- 79,- - 65,-	89 64 65
The state of the s		65 63 - - 69 79 - 65	89 64 65 73
The state of the s	92 79 69 69 89 64 65 74 73 69	65 63 - - 69 79 - 65 -	89 64 65 
Section of the sectio	79,- 69,- 69,- 89,- 64,- 65,- 74,- 73,-	65 63 - - 69 79 - 65 -	89 64 65 73 39
Company of the compan	79,- 69,- 69,- 89,- 64,- 65,- 74,- 73,-	65. 63. - 69. 79. - 65.	89 64 65 73 39 76
Section of the sectio	92 79 69 69 89 64 65 74 73 69	65 63 - - 69 79 - 65	89 64 65 

Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Fast alle Programme auch auf 3 1/2" Disk. Wir bieten über 1000 Triel stämdig an. Preise zuzügl. Porto und Verpackung, Eilpostservice auf Wunsch.

 Vector
 1
 - Firma
 Andreas
 Koop

 Tantaus Allee
 48
 2082
 Uetersen

 0
 4
 1
 2
 2
 4
 5
 6
 6
 4

 Telefonische
 Bestellungen
 u
 n
 d
 e
 U
 h
 r

KEIN LADENVERKAUF!

### Dark Side

Rechtzeitig bevor "Cloud Master" erscheint, bekommt Ihr In den Power Tips die Lösung zum Vorgänger "Dark Side" geliefert. Stefan Ries setzte sich mit seinem Freund Rolf in Heidenrod zusammen und schickte uns die folgenden Tips:

— Zur Erinnerung: Die Aufgabe ist es, Tricuspid und das dortige Tunnelsystem zu erkunden, mit dem Ziel, die Energiematrix außer Kraft zu setzen

und damit Evath zu retten. Die Mission beginnt im Regulus Sektor. Dort zerstört man den Plexor, dann den Bock vor dem Haus, um hineinzukommen. Wenn man im Haus gegen die beiden Säulen und das schwarze Loch an der Wand steuert, kann man seinen Treibstoff auftanken und den Schild aufladen.

Als nächstes geht man durch das kleine Loch an der Ecke in den Nebenraum des Hauses. Dort befindet sich wieder eine Tanksäule; an der Wand hängt eine Axt. Man feuten.

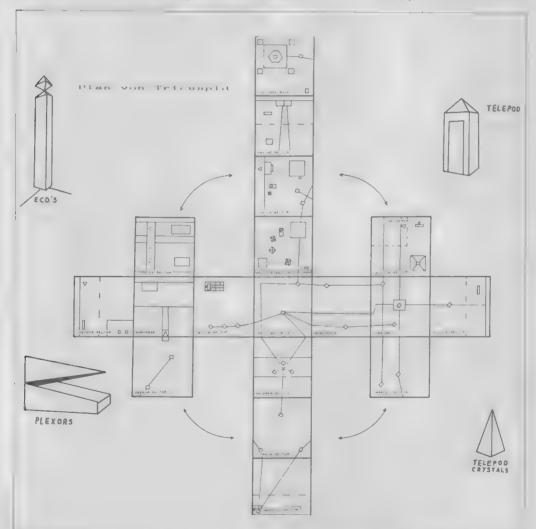
ert auf sie, damit sie sich bewegt. Daraufhin öffnet sich der Einstieg auf dem Dach des Hauses zum Sirius Sektor.

— Hier läßt man sich in den Einstieg fallen und schießt auf den Würfel, bevor er verschwindet. Diese Aktion macht einen Teleport Crystal sichtbar, der in den unterirdischen Gängen als Beleuchtung getarnt ist. Das braucht uns aber vorerst nicht zu interessieren, da wir uns beeilen müssen, um alle ECDs zu zerstören.

- Die ECDs sind durch Kabel miteinander verbunden und

nicht einfach zu zerstören. Um einen zu erwischen, sucht man sich einen Anfangspunkt aus, bei dem ein ECD nur mit einem anderen ECD verbunden ist. Dann schießt man sie systematisch ab. Die Verbindungen sind gut auf der Karte zu erkennen.

— Zwischendurch sollte man Tanksäulen aufsuchen, die im Freien oder in Häusern stehen. Ebenso sollte man an den schwarzen Löchern seinen Schild aufladen. Um sich zu beamen, kann man die Powerporters aufsuchen.



Diese feine Karte stammt von Stefan Ries und seinem Freund Rolf



— Eine besonders hohe Punktzahl erreicht man dadurch, daß man auf jedes Gebilde im Spiel schießt. Manchmal erscheint ein Raumschiff, das in der Luft hängt: Dieses sollte man so schnell wie möglich erwischen, bevor es mit seinen Schüssen den Schutzschirm empfindlich verringert.

- Nachdem man die ECD-Anzeige auf 4% heruntergesetzt hat, bemerkt man, daß man an den letzten ECD nicht herankommt, da er auf der "Dark Side" liegt. Also muß man die Teleporter-Kristalle aufsammeln; Ihr beginnt mit dem im Tunnelsystem. Dazu begibt man sich wieder in den Nebenraum des Hauses auf Regulus. senkt den Kopf und schießt in den Boden, bis eine Öffnung erscheint. Ihr laßt Euch hineinfallen; jetzt sind wir im Light-Tunnel, von dem wir uns in den Aquator-Tunnel begeben. Dort fällt eine Lampe auf, die sich von den anderen unterscheidet. Man feuert auf das Kabel zwischen Decke und Kabel.

Um an den zweiten Kristali zu kommen, geht man in den Sirius-Sektor. Hier stößt man unweigerlich auf ein hoch-

hausähnliches Gebäude, das verschlossen scheint. Wenn man etwa 15 Sekunden auf die Mitte des Balkens feuert, der über dem Eingangsblock hängt, erscheint eine Öffnung. Wir gehen rein und steigen senkrecht nach oben hinauf. Oben angekommen, sieht man einen langen Gang, in dem der zweite Kristall liegt. Man sammelt ihn ein, geht Energie tanken und macht sich auf zum nächsten.

- Der dritte Teleport-Kristall lieat im Procyon-Sektor. Dort gehen wir die Fläche des Sektors so lange ab, bis wir plötzlich in dem "lo Confinment" landen, das vorher für uns unsichtbar war. Hier steckt auch der Kristall. Um wieder aus dem Raum zu kommen, schießt man so lange auf einen Slot der Kästen vor dem Ausgang, die Türe und seid wieder im Aquator-Tunnel. Man sucht sich eine Öffnung, steigt auf Planetenoberfläche. schnauft durch und macht sich auf die Suche nach dem letzten Kristall

 Der vierte Kristall liegt im Sektor Psyche auf der "Crux

Teleport". Dort findet Ihr die drei eingesammelten Kristalle nebeneinander auf einer Plattform stehen. Schießt auf den ersten von links. Wenn man die Hütte verläßt, befindet man sich im Thethys-Sektor. Dort lieat der vierte Kristall, man kann ihn aber noch nicht nehmen, da eine unsichtbare Mauer den Zugang versperrt. Man entfernt sie, indem man erneut das Crux Teleport betritt. Man hebt den Kopf soweit nach oben, bis man die Spitze der aus der Plattform ragenden Spitze sehen kann. Man schießt einmal darauf, dann nochmal auf den ersten Teleport von links. Verläßt man das Gebäude, stellt man fest, daß die Barriere verschwunden ist. - Jetzt geht's darum, die Pforte zur Dark Side zu öffnen. Dazu holt man sich zuerst den Buchstaben "D" an der Wand des Thethys Sektors, indem man einfach dagegenfliegt. Jetzt geht man wieder in den Crux Teleport und schießt erneut auf die Spitze der Säule und den Kristall ganz links, um an den Buchstaben "A" im Psyche-Sektor zu kommen. Dasselbe Spiel wiederholt sich mit den beiden anderen Teleport-Kristallen, um an die Buchstaben "R" und "K" zu gelangen.

— Nach dieser Aktion suchen wir wieder den Psyche-Sektor auf. Das Tor zur Dark Side ist jetzt geöffnet. Man läuft durch und zerstört den letzten ECD. Jetzt ist die Mission erfolgreich beendet und Evath gerettet. zil

### Superstar Ice Hockey

Stefan Zingel aus Krefeld geht gerne aufs Eis — mit seinem Computer und "Superstar Ice Hockey".

Wenn man zu zweit spielt und den gegnerischen Center abgedrängt hat, läuft man mit seinem eigenen Center an der unteren Bande entlang, stoppt etwas schräg unterhalb des Tores und schießt nach oben. Stand der Center richtig, donnert der Puck ins lange Eck. Eine Variante zur gleichen Situation: Fahrt auf den gegnerischen Torwart zu, stoppt vor ihm und stellt Euch mit dem Stock nach oben hin. Jetzt

# PC ENGINE - SEGA MEGA DRIVE - ATARI LYNX GAMEBOY - FUJITSU FM TOWNS - SNK NEO GEO

PC ENGINE		PEENGINE		SEGA MEGA DRI	VE
Super Grafx m.		Motorcycle '88	89.00	Sokoban	89,00
Battle Ace	649.00	Mr. Heli	99,00	Zoom	89,00
CD ROM	699.00	P 47 Airforce	99,00		
Altered Beast Card	79,00	Paranoia	99,00	ATANI LYNX	
Altered Beast CD	99,00	Red Alert CD	109,00	Grundgerät	399,00
Break In	79.00	Rock On	89,00	Blue Lightning	399,00
Bullfight	99.00	Side Arms	99,00	California Games	69.00
City Hunter	99,00	Space Harrier	79,00	Chip's Challenge	69,00
Cyber Cross	79,00	Space Invaders	79,00	Electrocop	69,00
Digital Champ	89,00	Wataru	79,00	Gates of Zendacor	1 69,00
Doraemon	79,00	Yaksa	79,00	Gauntlet	99,00
Dragon Fighter	79,00				
Dragon Spirit	79.00	SEGA MEGA DRI	VE	SNK KONSOLE	E .
Golden Axe CD	109,00	Air Diver	99,00	Konsole und Spiele	
Hero's Legend	79,00	Basketball	99,00		
Knight Rider Special	79.00	Curse	99.00	<b>FUJITSU FM T</b>	OWNS
Moto - Roader	79.00	Levnos	99.00	lleferbar mit Softwa	

Lieferung per Nachnahme zuzügl DM 5,00 Versandkosten. Lieferung solange Vorrat reicht. Änderungen und Irrtürner vorbehalten. Geräte ohne FTZ - Nr.

### **EC ELECTRONICS GMBH**

Ladengeschäft: Boschetsriederstr. 28 - 8000 München 70 - Fax: 089/291402

TEL.: 089/723 10 25

Für Händler Sonderkonditionen. Bitte mit Händlernachweis erfragen.

schießt man nach oben. Der Puck prallt an die Bande und kommt zurück, während man ein Stück nach unten fährt. Der Puck geht am Torwart vorbei und muß noch nis ungeschützte Tor geschlenzt werden.

Noch ein Tip fürs zweite Drittel: Man fährt zum Tor, stellt sich wieder mit dem Stock nach oben vor den Torwart. Dann schießt man nach schräglinks-unten und hält den Joystick ein paar Sekunden in diese Richtung gedrückt. Der Puck fliegt über den Keeper hinweg ins linke Eck.

### **New Zealand Story**

Es hört nicht auf: Bei "New Zealand Story" jagt ein Warp den anderen. Diesmal schickte Michael Willwert aus Ensch seine Karten. Um in den Warp zu kommen, stellt Ihr Euch kurz vor die entsprechende Stelle (In der Zeichnung ein Sechseck mit schwarzem Kreis) und schießt Pfeile ab. Es erscheint ein Tor, das Euch ein paar Level weiter nach vorne katapultiert. Michael hat die Tips auf einem ST erspielt.

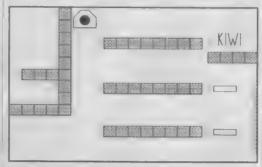
### Drakkhen

Florian Koller aus Winkelhaid hat sich erfolgreich gegen die finsteren Drachenfürsten des Rollenspiels "Drakkhen" zur Wehr gesetzt und hat es mittlerwelle komplett gelöst. Hier sind seine Tips.

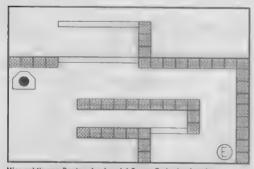
Ihr solltet auf alle Fälle einen Priester oder eine Priesterin mit in die Party aufnehmen, da das die einzigen Charaktere sind, die den Zauberspruch zum Heilen von Vergiftungen kennen. Ansonsten dürfte Euer Abenteuer recht bald zu Ende sein. Ebenfalls muß unbedingt ein Magie-Kundiger mit in die Truppe. Bei den tumben Hau-Draul-Typen haben sich zwei Ranger (ein Männlein und ein Weiblein) bestens bewährt. Beim Erschaffen der Charakteres solltet Ihr auf möglichst gute Hitpoints achten. Leute mit einem Wert unter 30 sind nur Drachenfutter. Sehr wichtig ist auch der Dexterity-Wert. Der sollte möglichst über 14 liegen.

Nicht im Tempel heilen lassen. Diese Priester sind nämlich die reinsten Wucherer. Geht lieber in ein Gasthaus und laßt Eure Party für ein Viertelstündchen (bei Bedarf etwas mehr) dort stehen. Und siehe da, die Hiltpoints und Magiepunkte regenerieren sich langsam. Dieser Trick funktioniert übrigens auch in den Burgen, wenn Ihr dort einen ruhigen Raum gefunden habt (ohne Monsterattacken).

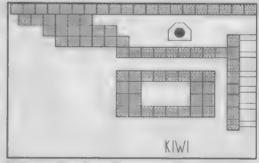
Am Anfang solltet Ihr Euch nicht lange in der Gegend herumtreiben, sondern gleich zu der Burg gehen, die am Ende des Weges liegt. Um an dem bissigen Hai vorbei zu kommen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder Ihr wartet so lange, bis der Hai genau unter der Zugbrücke ist und schickt den schnellsten Charakter über die Brücke, oder Ihr macht einfach ein Partymitglied unsichtbar. Mit dem könnt Ihr dann ganz gemütlich über die Brücke gehen. Um die Energiefelder auszuschalten, braucht Ihr nur das zweite Symbol von links drücken. Die Schilde an den Wänden sind nicht nur Verzierungen, sondern durchaus



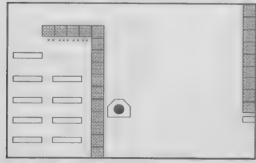
Von Level 1-1 nach Level 1-4



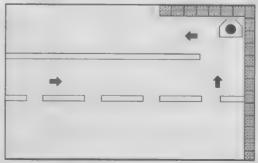
Hier geht's von Beginn des Level 1-2 zum Ende des Levels



Wer wollte von Level 2-1 nach Level 3-4 warpen?



Kiwi-Jumper: Von Level 1-3 nach Level 2-1



Man muß Level 2-2 nicht durchspielen, wenn man den Warp benutzt

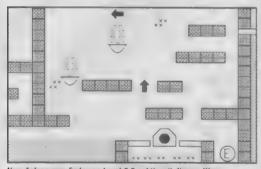


brauchbar. ziemlich harten Bösewichtern und ein paar Ausrüstungsteilen sowie zwei Zauberbüchern gibt es in diesem Dungeon nur zwei Besonderheiten. Zum einen ist da der kleine Gnom, der sich im zweiten Raum links der Eingangshalle befindet. Hier müßt Ihr vorher das Auto-Kombat-Icon ausschalten. denn der Wicht gibt einem einen interessanten Hinweis. Ebenfalls ohne aktiviertes Kampfsymbol solltet Ihr den Raum des Drachenprinzen betreten. Den sollte man lieber freundlich ansprechen. Und siehe da, der Bursche mit dem Namen Hordthken ist gar nicht so böse und gibt einem gleich den Auftrag, seiner Schwester Hordthka eine Botschaft zu überbringen.

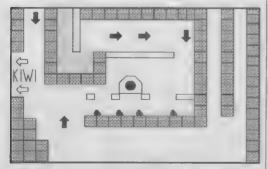
Auf dem Wege zur Burg der Schwester, die im gleichen Landstrich liegt, müßt Ihr um den Streifen mit den blinkenden Dreiecken einen Riesenbogen machen. Wenn Ihr Euch mal spaßeshalber auf diese Stelle stellt, erscheint sogleich ein hungriger Drachen und frißt die ganze Party. In der Burg von Hordthka erwartet

Außer einigen : Euch ein Gnom, der Euch erzählt, daß seine Herrin gefangen worden sei, und daß Ihr doch bitte ihren Bruder benachrichtigt. Drauf geht Ihr wieder zum guten alten Hordthken, der über diese Nachricht überhaupt nicht glücklich ist. Ihn verläßt seine Freundlichkeit, aber er gibt Euch zumindest noch den Tip, daß der Priester, der an Bord der Shadrak war, sich nun beim Herrn des Wassers befin-

Bei dem Schloß von Haaghken, dem Fürsten des Wassers, angekommen muß Euer Magier den Spruch zum Öffnen von Türen murmeln. Erst jetzt könnt 1hr gefahrlos die Zugbrücke passieren. In der Vorhalle müßt Ihr dann das Symbol ganz rechts drücken, damit die Energiefelder verschwinden. Außer einem Haufen Items, ein paar Monstern, gibt es auch hier relativ wenig Besonderheiten. Da wäre z.B der Raum mit dem Schachbrettmuster auf dem Boden. Hier solltet Ihr Euch beeilen. denn der Boden ist ziemlich schädlich für die Gesundheit. In den südlichen Räumen soll-



Vom Anfang zum Ende von Level 2-3 geht's mit diesem Warp



Die Warp Zone von Level 2-4 nach Level 3-1 ist hier versteckt



ca. 35000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere kosteniose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

### Seit über 5 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus

# Jumpina

400 KB Rock'n Roll-Musik, fetziges, kniffliges Geschicklichkeitsspiel.

Alan 51 54.90 ]	Amiga . Atari ST													54.90 54.90
-----------------	---------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----------------

### AMIGA-SOFT

Atomar*	 62 00
Crossbow/With Tell .	59 90
Dragon's Law	99 00
Escape from the planet .	59 90
Gravity	64 90
Raiy 1990 (U.S. GOLD)	64 90
Klax	54 90
Might & Magick II * .	74 90
North Sea Interno	39 90
Skidz	54 90
Tie Break	74 90
Ultimate Golf	64 90
USS John Young .	54 90

MS-DOS VERSPIEL	T.
Champions of Krynn	79.90
Codename Iceman	109 00
Conquest of Camelot *	105 00
Face Off	79 90
Harpoon	84 90
LHX Attack Chopper	105 00
Loom engl	64 90
Low Blow	. 69 90
Powerboat	64.90
Sorcenan .	99 00
Ski or Die .	59 90
Tangled Fales	74 90
Tank	79 90
Ultima VI .	84 90

### Castle Master

owniene ororaidimen, guter											
Sound,	ko	m	pi	e	Ħ	ir	n		)6	H.	itsch
Amiga											
Atari ST											69 90
MS-DOS											
C 64 °											39 90
		•			•	•	•	٠	٠	٠	00.00

### Turrican

Toben Sie sich auf 13 Leveln mit mehr als 1000 Screens aus

Amiga 64.90 Atari ST 64.90 C 64 39.90
---

### **FUTTER FÜR ATARI ST**

Atomix "	62 00
Cabal	54 90
Crossbow	59 90
Dragon Flight *	89 90
Dragon's Breath *	69 90
Escape from the planet	59 90
Gravity	BEN 90
ttaly 1990 (U.S. GOLD)	8 90
Kiax *	54 90
Larry III *	99 00
North Sea Inferno	18391 900
Skidz	54 90
Tie Break	79/ 90
Ultimate Golf *	64 90

C 64 - GOOE	HES	
Cabal .		39 90
Champions of Krynn		69 90
Knights of Legend		49 90
Might & Mag-ok II		69 90
Miestones		49.90
New Zealand Story		39 90
North Sea Interno		29 90
Operation Thunderbolt		39 90
Powerboat		49 90
Rings of Medusa *		44 90
Star F agM		39 90
Tangled Tales		54 90
Tie-Break *		39 90
TV Sports Football		59 90

### MIDWINTER

Actionreiches Strategiespiel mit Fraktalgrafik, komplett in Deutsch.

Amiga . Atari ST MS-DOS				,						69.90
	•	•	•		٠	*	•	•	*	00.00

# finden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 44 30 58 Unsere Schalt- und Versandzentrale

Köln 1 Mathasstr 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26 Unsere Filiale mit Schwerpunkt 'Anw Solt' weiß (last) immer Rat Bonn

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26 Dusseldorf 1 mpelioner Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

### DAS KLEINGEDRUCKTE Intum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht fielerbei

werden jadoch in Kürze erwartet.
Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PRO-GRAMME for Sie vorrätig und können han basen darum mest schon am gleichen Tag das ge-wünschte Programm zusenden.

Deutschlands leisungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unter der SAMMELNUMMER

02 21 - 44 30 56 Fax: 02 21 - 44 71 61

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.



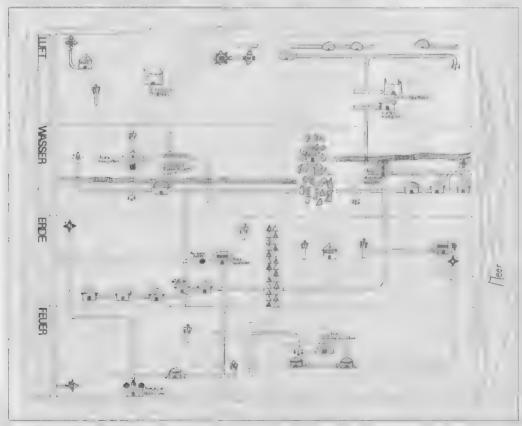
tet Ihr die Feuerstellen meiden und möglichst das Kombat-Icon ausschalten. Denn sonst werdet Ihr von Flammengeistern geröstet. In dem Raum mit dem Brunnen zündet Ihr einfach eine Fackel an und schickt einen Charakter nach dem anderen in den Brunnen. Aber Vorsicht, den mit der Fackel ganz zum Schluß, sonst findet der den Ausgang nicht mehr, und Ihr dürft das Dungeon noch mal machen. Einmal unter'm Brunnen stürzen sich gleich Wasserpfützen auf Euch, die sich leider ständig erneuern. Hier müßt Ihr Eure Truppe einzeln durch die Tür schleusen. In dem dunklen Raum, gleich daneben, befindet sich ein roter Hebel an der Wand (kaum zu erkennen). Wenn Ihr den betätigt, wird der Priester befreit, der in einem Käfig an der Decke hängt. Aus lauter Dankbarkeit gibt er auf Anfrage gleich ein paar Tips

preis. Jetzt geht's weiter nach links. Hier braucht Ihr nur noch die böse Hexe abzumurksen. Die Rüstungsteile sind zwar recht verlockend, werden aber von einem netten Energiefeld geschützt, das ordentlich Hit-Points abzieht. Von hier bis zum rettenden Ausgang ist's dann nur noch ein Kinderspiel.

Die nächste Burg, die auf dem Reiseplan steht, ist die Eisfestung von Prinz Nakthkens. Vorher solltet Ihr aber noch einen kleinen Umweg zum örtlichen Waffenschmied machen. Zwar ist die Auswahl etwas dürftig, aber wir sind ia nicht wählerisch. In dem gastlichen Iglu von Prinz Nakthkens befindet sich wieder nur ein Gnom, der Euch grinsend erzählt, daß Ihr mal wieder zu spät seid. Der Prinz sei von seiner Schwester gefangen worden. Zusätzlich gibt er Euch einen Ring, mit dem Ihr das Schloß der bösen Schwester betreten könnt. Wenn Ihr das erstmal gefunden habt (gar nicht so leicht in dieser Eislandschaft), drückt Ihr am Eingang nur auf das zweite Symbol von rechts. Ab hier haltet Ihr Euch möglichst rechts. Neben vielen feinen Items findet Ihr nach einiger Suche auch Prinzessin Hordthka. Diese dürft Ihr nun endlich befreien. Das gute Mädel ist darüber so aus dem Häuschen, daß Sie Euch den ersten Drachenstein gibt. Außerdem möchtet Ihr Euch doch bitte zu Ihrer Schwester Haaggkhas begeben.

In der schmucken roten Pyramide der Prinzessin Haaggkhas solltet Ihr die Einhörner, die in dem Stall stehen, in Ruhe lassen. In dem Raum mit den vielen Hebeln müßt Ihr nur die richtige Kombination einstellen. Das ist ziemlich einfach — Ihr braucht Euch nur das Handbuch zu schnappen. Steht da nicht so ein merkwürdiger Vers mit so eigenartigen Zahlenkombinationen? Als Belohnung für das richtige Einstellen der Hebel wartet im Nebenraum ein dicker Drache. Wenn Ihr den erledigt habt, gibt es aber einige nette Items. Wenn Ihr wieder in der Eingangshalle seid, geht Ihr nicht nach links, sondern schnurstracks nach oben. Da Ihr erwartet werdet, tun Euch die Wachen nichts, und Ihr könnt direkt zu der Prinzessin gehen. Hier erhaltet Ihr den Auftrag, den Prinzen Hordthken um die Ecke zu bringen. Als Belohnung erhaltet Ihr wieder einen Drachenstein und ein paar besondere Gegenstände.

Nachdem ihr den unfreundlichen Hordthken erledigt habt, geht's wieder zum Erfolgsrapport zurück. Hier erhaltet Ihr dann den Auftrag, zur Prinzessin Hazhulka (diese Namen!) zu gehen. Leider taucht beim Betreten dieser schnuckeligen



Großes Königreich, kleine Party: die Karte zu "Drahkken"



Moschee ein klitzekleines Problem auf. Jeder, der einfach so hineinspaziert, wird stilvoll geköpft. Um diesen unbefriedigenden Zustand zu umgehen. müßt Ihr möglichst weit auf der rechten Seite durch die Tür gehen. (Wunderbar logisch, dieses Puzzle!) Wenn Ihr erstmal drinnen seid, ist es egal, durch welche der drei Türen Ihr marschiert. Früher oder später trefft Ihr auf Hazhulka. Im Raum dahinter trefft Ihr auf den Prinzen Nakhtken, der leichte Probleme hat, seine Schwester umzubringen. Aber das erledigen wir ja gerne für ihn. Als Dank bekommt Ihr nicht nur seinen Drachenstein, sondern auch den von Hazhulka. Nachdem Ihr Hazhulka erledigt habt, will Euch Prinz Nakhtken zu seinem Bruderherz Hazhulken schicken, bemerkt aber, daß Ihr noch nicht den Drachenstein von Haaggkhen habt - beseitigen lautet die Devise. Bei solch innigen Familienbanden sind die Ewings aus "Dallas" ja der reinste Kindergarten. Also heißt's erstmal wieder zur Burg von Haaggkhen zurücklaufen, den Prinzen in die ewigen Drachenjagdgründe zu schicken und ihm seinen Stein abzunehmen.

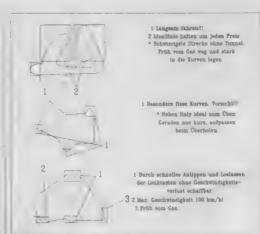
Nun aber auf zum letzten Gefecht. Um in die Pyramide reinzukommen, müßt Ihr diese exakt aus südlicher Richtung betreten. Aber nicht wahllos alles niedermachen, was Euch im Wege steht. Mit einigen der Leutchen in diesem Schloß könnt Ihr Euch unterhalten abstechen könnt Ihr sie hinterher ja immer noch. Wenn Ihr das blutige Gemetzel hinter Euch gebracht habt und nun alle Drachensteine Euer eigen nennt, müßt Ihr nur noch in den Landesbreich der Erde zurückkehren und dort einen Priester (der gute Mann wandert dort mutterseelenallein herum) finden. Er verrät Euch, was zum glorreichen Abschluß getan werden muß. mh

### **Grand Prix Circuit**

Stefan Lodders aus Impfingen hat Tips für alle, die sonst bei "Grand Prix Circuit" an der Startlinie klebenbleiben. Die Karten sind allerdings auch für Profis interessant.

Vor dem Start

— Die Anzahl der Runden ist je nach Modus verschieden. Bei "Single Race" relchen meist ein bis zwei Runden, um auf Platz 1 der High-Score-Liste zu



2 I Langeam (hhreal
2 Vorsicht, Tunnell!! Langeam (ahren
und nicht von der Straße abkommen
\* Ziemlich schwierig Nur für Fortgeschrittene!

1 In diesem Eurven keine Geschwindigkeit
verlieren
2 Diese und Eurve N.3 sind ausschlaggebend
für die Zeit
3 Beim 150m Schlid vom Gas und früh
vieder beschleungen
\* Schnellste und einfachets Strecke

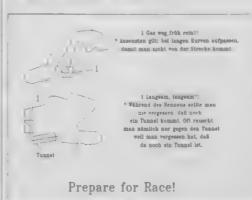
Auf der gansen Länge gilt: langeam fahren.

früh in die Eurven geben und

vorsicht beim (berholen.

...vor allem wenn man in den Kurven...

Geschwindigkeit ist keine Hexerei...



...ohnehin wieder vom Gas muß

kommen. Will man allerdings seine Zeit erheblich verbessern, sollte man drei Runden fahren, da man in der ersten Runde immer bis zu zehn Sekunden durchs Anfahren verliert.

— Es gibt nur ein Auto, das man fahren lann: den McLaren. Er beschleunigt zwar im unteren Drehzahlbereich nicht so schnell, zieht aber im mittleren und oberen jedem anderen Wagen davon.

 Die Strecken der Schwierigkeit nach: Italy, Britain, Canada, Germany, Brazil, Japan, USA, Monaco.

### Taktische Tips für das Rennen

Start:
 Vorsicht beim Anfahren, sonst hängt man schnell an der Stoßstange des Vordermanns. Bei einigen Strecken befindet sich die Box unmittelbar hinter der Startlinie. Ideal zum Überbetel.

— Das "Durch-die-Kurvenbrummen":

In Kurven immer (mit wenigen Ausnahmen) außen überholen, da die Computerfahrer sich beim Schneiden der Kurve nicht darum scheren, ob hinter ihnen ein anderer Bolide ist. Anfänger sollten lieber auf eine Gerade warten.

Bei scharfen Kurven darauf achten, daß man früh vom Gas runtergeht. Sonst muß man in der Kurve stark bremsen; das nachfolgende Beschleunigen braucht zuviel Zeit.

Bei mittleren Kurven: Durch kurzes Drücken und Loslassen der Richtungstasten ist Geschwindigkeitsverlust oft vermeidbar.

In Italien nach dem Start in die Mitte der Straße fahren und durch die beiden Kurven geradeaus durchfahren.

- Geradeaus fahren:

Keine Strecke ist ganz gerade. Vollgas, leichte Korrekturen, überholen und rechtzeitig vom Gas, wenn eine Kurve kommt.

- Durch den Tunnel:

Wichtig ist hier, daß man nie vergißt, daß noch ein Tunnel kommt, sonst knallt man im schönsten Überholmanöver gegen eine Wand — ein Fall für die Box.

### Der Schwierigkeitsgrad

Wenn man selber schallet, kann man ein paar Zehntelsekunden mehr herausholen; dafür muß man allerdings ein abgebrühter Fahrer sein und die Strecke in- und auswendig kennen.





### Super Cars (Amiga)

Ralf Heles, der vor lauter Erregung über den letzten Power Tips seinen Absender vergaß (bitte melde Dich bei uns), hat uns zwei Codes für "Super Cars" geschickt. Sie lauten: Level 2: Odie Level 3: Bigc al

# Beach Volley (Amiga)

Christian Stade aus Köln/ Rath fand den Cheat für "Beach Volley" auf dem Amiga heraus. Zuerst schaltet man in den Pausenmodus; dann gibt man

daddy bracey

ein. Nun verläßt man den Pausenmodus und kann mit der Taste "F1" die Levels überspringen.

### Chase H.Q. (Amiga)

Man wartet, bis das Spiel geladen ist, dann hält man den Feuerknopf und den linken Mausknopf gedrückt und tippt growler

ein. Wenn man jetzt im Spiel die Taste "T" drückt, springt der Timer wieder auf die vollen 60 Sekunden zurück. Sven Sulzbach aus Mannheim fand das heraus.

# Shadow of the Beast (Amiga)

Grafik satt: Renold Gehrke aus Pattensen füftelte heraus, wie man bei "Shadow of the Beast" mehr vom Spiel zu Gesicht bekommt. Man lädt das Spiel und wartet, bis das Bild mit dem Monster erscheint. Jetzt drückt Ihr den Joystick nach rechts, die linke Maustaste und dann den Feuerknopf des Joysticks. Man hält alles so lange gedrückt, bis die Aufforderung erscheint, die nächste Diskette einzulegen. Man verliert im Spiel jetzt keine Energie mehr.

### Operation Thunderbolt (Amiga)

Alles geht den Weg des Friedens, nur noch in "Operation Thunderbolt" wird kompromißlos geschossen. Frank Osper aus Borken verrät den Trick, der selbst Profis ins Schwitzen bringt: Man spielt sich mit über 50000 Punkten in die High-Score-Liste und gibt dort Speccy Mode

ein. Beim nächsten Spiel kommen dann noch mehr Gegner und Fahrzeuge. al

### Warp (Amiga/ST)

Der ist wirklich knifflig, der Cheat zum Thalion-Ballerspiel "Warp". Thomas Chaldupka aus Hallein hat ihn entdeckt.

Ihr drückt zuerst die linke "Shift"-Taste und haltet sie gedrückt, dasselbe jetzt mit der rechten "Shift"-Taste (ebenfalls halten). Jetzt wird's akrobatisch: Drückt mit einem freien Finger die Taste "H". Jetzt laßt Ihr zuerst "H", dann "Shift" rechts und "Shift" links wieder los. Jetzt hat man, wenn man die "Help"-Taste drückt, unendlich viel Energie.

### Dyter 07 (Amiga)

Bevor Ihr bei "Dyter 07" in Verzweiflung ausbrecht, hat Bernhard Schade aus Bottrop einen Tip. Ihr haltet, wenn das Titelbild erscheint, die Buchstahen

OBI

gedrückt, dann erscheint ein "Sound-Menü".

Wenn Ihr im Spiel die Tasten

gedrückt haltet, bekommt Ihr mit der Taste "W" die volle Bewaffnung, mit «S» volle Enernie

### Turn it (Amiga)

Fruchtig-frisch sind die Code-Wörter zum Denkspielspaß "Turn it". Hier kommt der Obststand:

Level 10: Aprikose Level 20: Mandel

Level 30: Kirsche Level 40: Pfirsisch

Das "sch" in Level 40 ist kein Tippfehler; der Computer nimmt die richtige Schreibweise nicht an. Die Codes fand Horst Günther Rohmann aus Hamm heraus.

# Hard Drivin' (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattensen ist ein alter Bekannter der Power Tips. Er hat für Euch wieder einen Kniff auf Lager: Wenn Ihr bei "Hard Drivin" auf dem Amiga die Gånge 1 bis 4 ausfahrt und dann in den Leerlauf schaltet, läßt sich der Wagen viel besser steuern. al

### Kick Off

"Blitz-Meldungen" zu den "Kick Off"-Mannschaften erreichten uns von Jens Stoll aus Obertshausen.

 UdSSR: sehr schnell, schußstark, geben viel ab, Torwart sehr gut, viel Ausdauer, foulen fast gar nicht.

 Argentinien: schnell, Einzelkämpfer-Taktik, Torwart hält gut, wenig Ausdauer, foulen wenig.

 Brasilien: langsamer als die Argentinier, foulen gerne, haben viel Ausdauer, schußstark, geben viel ab, Torwart ist aut.

 England: so schnell wie Brasilien, foulen viel, dribbeln gerne, Torwart ist mittelmäßig, nicht viel Ausdauer.

 Italien: mittelschnell, foulen wenig, Schüsse sind meistens nicht präzise, Torwart ist mittelmäßig, Ausdauer ist gut.

 Deutschland: schnell, foulen sehr viel, Torwart ist gut, dribbeln viel und geben gerne ab, mittelmäßige Ausdauer, gute Schüsse.

— Niederlande: etwas schneller als Deutschland, geben viel ab, Torwart ist mittelmäßig, foulen ganz selten, gute Ausdauer.

- Frankreich: fast so schnell wie die Niederlande,

foulen kaum, geben viel ab, gute Schüsse, guter Torwart.

Noch ein paar Tips zu "Elfmeter & Co":

— Bei einem Elfmeter sollte man immer in die Mitte schie-Ben, egal, gegen welche Mannschaft man spielt. Der Torwart springt mit Sicherheit in eine der beiden Ecken; der Ball ist dann fast immer im Tor.

— Wenn man von der Seite auf das Tor zusteuert und der Torwart kommt auf den Spieler zu, gibt man kurz vor dem Goalie an einen Mittelfeldspieler ab. Das Tor ist frei und man braucht nur noch loszuballern.

a

### Hawkeye (C 64)

Achim Schmauss aus Rheine hat einen geheimen Level in dem hervorragenden Ballerspiel "Hawkeye" auf dem C 64 entdeckt. Allerdings ist's nicht ganz einfach: Man kommt nur in den Level, wenn man den Level "The Forest" gespielt hat und bis dahin noch kein einziges Leben gelassen hat. Eine Belohnung für Cracks sozusagen...

### Sim City (Amiga)

Wenn Ihr während des Spiels mit gedrückter "Shift"-Taste das Wort

eingebt, werden Euch 10000 Credits gutgeschrieben. Warnung! Nach fünfmaliger Wiederholung gibt's ein Erdbeben (wohl die "Rache der Programmierer"). Diesen Trick schickte uns Wolfgang Bauer aus Titting.

# POKEs, Cheats und Tricks gesucht!

Wenn Ihr schöne POKEs, Cheats und Tricks habt, schreibt an Verlag Markt & Technik AG Redaktion "POWER PLAY" Kennwort: Power Tips Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

Jeder veröffentlichte Beitrag wird belohnt. Vielleicht gewinnt Ihr den "Tip des Monats" und sackt die Prämie von 500 Mark ein?



Die neue Rubrik hat eingeschlagen: Selten türmen sich so viele Antwortbriefe in der Redaktion. Bitte gebt uns eiwas Zeit, die Berge zu sichten. Nichtsdestotrotz hier die ersten Antworten und ein paar neue Fragen.

### Die Antwort zu Leisure Suit Larry

Florian Demleitner aus Lappersdorf kann die Frage von Lars Walter aus Lübeck (PO-WER PLAY 4/90) beantworten: "Wie komme ich an die Pillenschachtel?"

Damit Larry unbeschadet die Pillen erreichen kann, braucht er folgende Gegenstände:

 Das Seil, mit dem er in der Hochzeitsnacht von Fawn gefesselt wurde.

— Den Hammer aus dem Müllcontainer, der direkt unter dem Balkon steht. Man fällt hinein, wenn man sich zu weit nach links wagt.

Wenn man diese Gegenstände besitzt, stellt man sich an den rechten Balkonrand (keine Angst, man fällt nicht runter). Man bindet das Seil am Balkon fest (tie rope to balcony), danach befestigt man es an sich (tie rope to me). So gesichert kann man sich über die Brüstung lehnen (lean over) und mit dem Hammer die Fensterscheibe einschlagen (use hammer). Nun kann Larry die Pillen ungehindert an sich nehmen (aber nicht ausprobieren zumindest vorher speichern).

### Lords of the rising Sun

Stefan Tobollik aus Rheine wendet sich hilfesuchend an Euch: Er wird bei Begegnungen mit Joritomo regelmäßig massakriert, weil er den richtigen Weg nicht findet. Die Pläne der Burgen wären genau das, was ihm zu seinem Glück fehlen würde. Wer kann helfen?

### Die Antwort zu Project Firestart

Karl Dragosits aus Graz kann Kristian Jarnig aus Kärnten weiterhelfen. Das Problem: "Sobald ich mit dem Shuttle starte, versagen die Lebenserhaltungssysteme."

Um das zu vermeiden, funkt man im siebten Stockwerk auf der Brücke nach Hilfe. Der Menüpunkt erscheint nur im fortgeschrittenen Stadium des Spiels: erst, wenn man "annar" im Kontrollraum die Energie abgeschaftet hat. Danach wird's duster, das geschieht um 13:22. Um 13:23 schlüpft dann ein Tier der zweiten Generation aus, das weiß ist, blitzschnell laufen kann und Türen öffnen kann. Wie man aus Arnos Logbuch erfahren konnte. ist diese Generation immun gegen Laser-Beschuß, aber immer noch mit den Schwächen der ersten Generation behaftet. Um den lästigen Verfolger loszuwerden, lockt man ihn entweder in den verseuchten Raum, in dem man zuvor den Bleimantel nach oben gezogen hat, oder lockt ihn in den Oxygen-Raum, nachdem man das Ventil geöffnet hat. Danach kann man in aller Ruhe funken.

Auf "send help" erhält man die Antwort: "She will arrive approximately in 100 hours". Die USS. Vetoq holt den Spieler dann auch ab.

### Space Quest II

Eine Frage von Klaus Gast aus Tönisvorst zum Sierra-Adventure-Spaß "Space Quest II": Wie kann man sich in Vauhauls Asteroid schützen, in das Säurebad zu fallen?"

# KaroSoft

Jürgen Vieth

	AM	IGA	
rough A table	201	W grown wich to Handon	65
A to the second second	6114	Mina to to to come a	a. A
Note that the second	Nilly	Agora a a a a	65
the same and the	de	*	+, 2
1 1 11 m to , to	NUK	First Mile " h ";	%6
to the time to the state of	514	· p	* 3
are termerrament	816	elegate to the act this stopp it is	3 A
* w W	3.	Mayor Mayor and parts of	55,
, .	. 39	The second second	65
Grayt of regulation	19	Hop after a No. is do.	39
solder eine No ago die fance	"14	Fallow 1 1 1 1, g	64
And the second of the second	72 50	Econy there is the top to	72.5
F. A. M. CA. W.	7 .	HER P. H. M. A.	64
grade and the state of	7	Age to the second	65
and the state of	87 %	Streman Mill Tank deutsches Handb +	8.7
the second secon	*9.	SIMCITY deutsche Anietung 512 K	67
F 16 Faicon Mission Disk of Hob	+4 AC	SIMCITY Terrain Editor at Antig	38
F 29 Retakator dt Handbuch	0.4	Specification of the second	75
Full Metal Planets ot Handbuch	6	Start or City Sci	66
The second secon	64	for any and the state of the st	86
the state of	68	the ser in your of Andy	56
T C From T Desert at Hando 1 MB	7	Their finest Hour dt Arteitung +	2/
t C. From the Desert. Data 3-th	3.1.19.	Tie Break kpl deutsch	72,5
Jumping Jackson, dt. Handbuch +	51	Fower of Baber dt Handbuch	69
Kasser Comp u Brettsper kpl dt	914	TV Sports Basketball dt Handbuch	76
Kidi Off dt Anleitung	Q64	Waterloo dt Handbuch	71
Krights of Crystalion lipt dt	100	Wait Street Wizard Ixpl deutsch	50
ndana Jones (Grafik Adv.) kpl. df	6.1	Wait Street Editor ixpl deutsch	39
Klax deutsche Anleibung	20	X Out, dt. Ameriung	56
Lords o the Rising Sun, dt. Antig		XENON If "Megablast", dt. Handbuch	89
the way to the transp	814 819	Zair McKriscken kpil deutsch	67
Value Value in the St.			
1	ATA	RIST	
Ay 4 1, 2 ergintless	69	Ötmpenum, lipt deutsch	5.5
15th 1 15th 1 15th	5.4	P 47 Thunderbolt dt Handbuch	65
de the desired the second	69	Pipemania, dt. Aniedung	55
* 6: . : * * A* ,	ga Ga	Prates dt Handbuck	p 6
4 143 4 4 4 1	63	Player Manager of Version	5,5
a war a to some	56	Police Quest 1	40
1.2	RH	Populous at Handbuch "	4.5
you by more destroy	10.14	Populous Detachsk (The pr. Landa)	> .
. 10 4 , 1 , 5	69	Rambow tstand dt Anleruting	5
a, to complete	1.5	Rings of Medusa Kpl ideutsch	170
	119	Sim City deutsche Antig +	
The second second	-	Sheman M 4 Tank, ct. Anletung	1 .
Espré (App. Syst.) deutsch	. 14	Space Ace deutsches Handbuch	136
Fighter Bomber deutsches Handh	- 6	Space Quest I9	
F 16 Combal Piot, ct Handbuch	4.1 M	Starfight, dt. Handbuch	
F 16 Faicon dt Handbuch	-4 9	STOS - The Game Creator deutsch	
F 16 Falcon Wasson Disk, dt. Hdb	1 0	STOS - The Game Creator and	
The second second second	2.2	7500	49
AND A LOS OF CALCODS P.	6.		45
and the second	8.4	\$1 1/ <sub>3</sub>	
A	49	See Victory	196
e eta p A en p	Fig.	MM M VK A.	
to a mark Arty and off	59	to a tree of A and again	3 6

North South Applied	137	Zak McKracken kpi deutsch	£19
	10	M	
	10	IVI	
A 10 Tank Kiner	96	Lessure Suit Larry 191 *	107
588 Artisca SuB *	100	LHOLASSACE Chopper of Antig "	105
Austeritz dt Handbuch *	1.9	Mil Tank Platoon of Anleitung *	88
Batance of Power 1990	Full.	A der or water	95
Block Out (Tetris Arvinich) *	69	My to Siri	55
and the second	6.6	Mrs. Mrs. by the tage	+ 9
	166	The second second second	149
2 4 2 2 2 2 2 2	100	" m it hiving"	5.
and the second of the second of the	0.5	* I I I	1 9
	w.C.	P C C C	4.3
9° 1 4 8 1	100.0	the stronger of	67
ay as a grant of	0 "	E (* 1. * )	39
- mex. et .	100.5		15
***	10%	to a dead of	60
C Is	65	4 1 # 1 010	¥3.96
the of process,	100	Sicera	35
F 15 Strike Eagle II *	96	50 11	7.5
F 16 Combat Piot *	0.7	Start as "	54
F 19 Street: Fighter EGA Heroul *	9. 4	Star Treit V. The Final Fighter	12.50
F 16 Falcon AT u. norm. Vers. w.*	14 15	Street Rod 1	52
· 1	1.84	Test Drive 2.0. The Due! 1	96
ty a dist		The same Barrier Berry	9.4
w * * * * * * * * * * * * * * * * * * *	~	Name of the second	105
A	10000	the same of the sa	19
The second secon	100	No. of the Party	
a company of a	1052	With the Collection and the second	20
	1000	the come of the second	54
des , ,	400.7	Zyo Mar or a	4
o	160	in the Addition without	274
1 A4, A, 4	*1	SIDE 4" A 4W CO 4 15,	189
2	of.		
K 41 * A	4.	" I h a l s 2 years	
H PAST ATT CT	96	· Be consulting or Merbar	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)

VORKASSE 4,- « UPS-EXPRESS NACHNAHME » POST NACHNAHME 7,
\* AUSLAND NUR VORKASSE » 10,-

Rufen Sie uns an: 2 0 21 03-4 20 88

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



### Rock'n Roll

Harald Preger aus Karlsruhe steht vor folgendem Problem:

— Im siebten Level bräuchte er eine Bombe, um an eine der kleinen Kugeln heranzukommen. Jedoch ist im ganzen Level keine Bombe zu finden. Wo treibt man eine auf?

- Ganz besonders hängt er im 15ten Level fest. Nachdem er im linken Teil des Bildes alle Gegenstände auf dem zerbrechlichen Boden aufgesammelt hat, besitzt er 4 grüne, 4 rote und 5 blaue Schlüssel. Mit diesen öffnet man die Tore zum unteren Teil des Bildes. Hier findet man zwei gelbe Schlüssel. einen blauen Diamanten und einen Continue-Ring. Wenn er nun nach oben durch das sich öffnende Tor rollt, berührt er einen kleinen Schalter, der direkt über der Türe angebracht ist. Und der ist sein Verderben: Die Türe verwandelt sich in eine grüne Barriere, zu der er keinen Schlüssel besitzt. Er sitzt hoffnungslos in diesem Gefängnis fest. Wer kann ihm aus der Patsche helfen?

### Die Antwort zu Battletech

Stefan Migge aus Grevenbroich hat rausgefunden, was Gerhard Klugsberger aus Salzburg im Sternenraum machen muß. Des Rätsels Lösung ist nicht völlig logisch, aber sehr "kopiergeschützt": Als Codewort gibt man die Namen der sieben Sterne ein, die in der mitgelieferten Sternenkarte grün unterlegt sind. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.

### **Pool of Radiance**

Hans-Günther Scharf schreibt: "Meine Party befindet sich Outdoors in der Pvramide des Zauberers Yarash, von dem ich annehme, daß er für die Flußverschmutzung verantwortlich ist. Meine Crew ist ausgezogen, um dem Umweltrüpel einen Denkzettel zu verpassen. Wir haben die Pyramide betreten und einer Reihe widerborstiger Gegner Paroli geboten. Mißlicherweise finden die Schussel in meiner Party nicht mehr aus der Pyramide heraus. Welche Aufgabe müssen meine Mannen und Frauen in der Pyramide exakt erfüllen, und wie kommen sie wieder raus?" al

### Die Antwort zu Ultima V

Felix Rösch aus Erding stellte Fragen zu "Ultima V" in PO-WER PLAY 490. Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen schreibt: "Wo ist der Grappler?"

Den Grappler (Steigeisen) bekommt man tatsächlich in der Empath Abbey von Lord Michael. Man spricht ihn auf "mountain", "climb" oder "grappler" an und beantwortet seine Schlußfrage ("Wouldst thou like it?") mit "yes".

Allerdings wird der Grappler nicht in der Itemliste, sondern — eigentlich auch logisch — in der Equipment-(Ausrüstungs-) Liste hinter den Torches aufge-

Mit dem Grappler kann die Party kleine Berge besteigen. Allerdings genügt es nicht, wenn man wie auf flachem Land einfach den Joystick in die gewünschte Richtung drückt. Man muß bei jedem Schritt die Taste "K" und dann den Joystick in die gewünschte Richtung drücken (oder die entsprechende Richtung auf der Tastatur eingeben). Über die höchsten Berge kommt man allerdings mit dem Grappler nicht rüber.

"Wo findet man den Drachen?"

Es gibt in Ultima keine besonderen Drachen. Die Drachen sind Gegner wie alle anderen auch (wenn auch sehr gefährlichel). Man findet sie meist in besonderen Räumen in den Dungeons, wo sie meist zu mehreren große Schätze bewachen.

Solche Räume finden sich z.B. im...

Level 8
Level 5
Level 6
Level 9
Level 9
Level 2
Level 2,

Die Dungeon-Eingänge öffnet man mit dem Word of Power. Heinz-Jörg würde Felix allerdings raten, sich mit dem Drachentöten zu gedulden, bis seine Party stark genug ist: Es stirbt sich schnell in den Dungeons!

### **Enchanter**

Seit einem haiben Jahr versucht Deborah Hof aus Seligenstadt erfolglos, beim Infocom-Adventure "Enchanter" mittels Bleistift und Karte durch das Labyrinth zu kommen und dabei den bösen Terror einzusperren. Wer kann ihr einen Tip geben, wie sie richtig stricheit (eine Schritt-für-Schritt-Lösung wäre hier gut)?

### Die Antwort zu Bard's Tale III

Dieter Scholze aus Mannheim war rattos. Die Frage aus POWER PLAY 4/90 beantwortet Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen:

"Wo finde ich den Nightspear?"

Im Freien In Arboria findet man bei 4S, 2W einige frische Eicheln, die man mitnehmen sollte. Im dritten Level von Valerian's Tower befindet sich bei 0N, 1E ein Loch in Form einer Eichel. Durch den Befehl "Use Acorn" wird die Eichel eingepflanzt, durch den Befehl "Use water of life" wird der Setzling bewässert. Es wächst eine Eiche, die den verbarrikadierten Eingang bei 0N, 2E freistemmt

Im Stockwerk darüber findet man bei 2N, 3E den Nightspear. al

### Die Antwort zu Maniac Mansion

Alexander Pagatsch aus Schwabing fragte in POWER PLAY 4/90: "Wie öffnet man den Safe über Ednas Zimmer?". Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen antwortet:

Wenn man das Bild vor dem Safe aufklappt, sieht man unter der Türe eine Inschrift, die aber zu klein ist, um sie mit bloßem Auge zu entziffern. Man muß dazu das Teleskop benutzen: Im Kaminzimmer (auf dem gleichen Stockwerk wie Ednas Zimmer) steht eine fleischfressende Pflanze. Wenn man sie mit radioaktivem Wasser (Wasserglas aus der Abstellkammer mit Swimmingpool-Wasser füllen) begießt, so wächst sie. Gibt man ihr noch die Pepsi-Dose zu trinken, muß sie rülpsen und kann den Spieler nicht mehr beißen. Jetzt klettert man ins Observatorium.

An der Wand befinden sich zwei Knöpfe und ein Münzschlitz. Nach Einwerfen einer Münze (aus dem Sparschwein in Eds Zimmer oder aus dem Funkraum) kann man das Teleskop durch Drücken eines Knopfes um jeweils einen Schritt in die jeweilige Richtung schwenken. Zwei Schritte rechts von der Ausgangsstellung zeigt das Teleskop genau auf den Safe, und man kann. wenn man durch das Teleskop sieht, die Inschrift unter der Safetür (4stellige Zahl) lesen. Mit der so erhaltenen Safekombination läßt sich der Safe öff-

### Die Antwort zu Wasteland

Und wieder ist Heinz-Jörg Rabe aus Langenhagen dran. Er beantwortet ausführlich die Fragen von Lutz Meyer aus Bremervörde, die in der PO-WER PLAY 4/90 standen. "Wo findet man den Secpass

Man kann mehrere "Secpass B" finden. Einer liegt im Guardian's Citadel auf einem Tisch im Südwesten vom Inner Sanctum. Um ihn dort zu finden, müßt Ihr den Skill "Perception" benutzen. Das ist die einfache Lösung. Hartgesottene lesen weiter, denn einen anderen Secpass B bekommt man für das Lösen der Traumwelt.

Mit dem Pass kann man unter anderem die Türe der Waffenkammer in der Sleeperbase öffnen. Die Crystalline-Wand dahinter muß man allerdings mit roher Gewalt (vier plastic explosives) öffnen.

"Was soll man in der Traumwelt machen?"

In die "Traumwelt" gelangt ein Ranger, wenn er "Finster's Head" mit der "Mindlink". Maschine im oberen Level von Projekt Darvin im Süden von Darvin Village verbindet.

Die Traumwelt ist ein Intelligenztest, mit der der verrückte Finster — in falscher Deutung der "Darwinschen Vererbungstheorie — die "Überlebensberechtigung" seiner Probanden prüft.

Entsprechend muß man auch handeln:

Zone 1:

Der Teleporter rechts oben teleportiert einen wieder zurück in die "reale Welt". Am Computer-Terminal links oben muß man eine Zahlenfolge ergänzen: "2,4,8,16,7". Wenn man "32" eingibt, öffnet sich eine Wand zu Zone 2.

Zone 2:

Das Terminal stellt eine weitere Aufgabe: "4,2,8,4,32,16,7". Durch Eingabe der richtigen Zahl (512) öffnet sich die Türe zu Zone 3.

Zone 3:

Hier lautet die Lösung zu "4,68,12,?" 20. Den "Night Terror" kann man töten, muß es aber nicht, weil er einem zunächst nichts antut. Wie es sich für eine Alptraumfigur gehört, kann der Night Terror reichlich Schadenspunkte verkraften: Sage und schreibe 9500. Wenn man ihn tötet, erhält man 32000 Erfahrungs-

Eine kleine Anmerkung: Die mit Abstand beste Waffe ist der "Red Ryder". Er richtet bei jedem Schuß 650 bis 900 Schaden an, trifft immer, egal aus welcher Entfernung, und durchschlägt jede Rüstung. Dabei benötigt er als Munition ganz normale 7.62 Patronen, die er aus einem 63 Schuß fassenden Magazin verballert.

Zone 4:

Diese Zone ist die komplizierteste von allen: Wieder muß man das Terminal unten rechts erreichen, allerdings wird man bei jedem Schritt auf ein willkürlich ausgesuchtes Feld teleportiert.

Die Lösung: Man geht so lange herum, bis einem (in der linken oberen Raumecke) die eigentliche Aufgabe gestellt wird: "Look before you leap! I want to eat your brainf". Ab jetzt muß man viermal das Attribut "IQ" (als Richtung «Space» eingeben) benutzen. Jetzt wird man mit dem Kommentar "Cue ball in the corner pocket! See, I call my shots!" in die linke untere Ecke teleportiert. Von hier aus kann man auf direktern Weg nach rechts zum Terminal gehen. Am Terminal ("Are you still here? This is private. Only I am allowed further.") als Antwort "Finster" eingeben, dadurch wird wieder eine Wand zu Zone 5 geöffnet. Zone 5:

Hier trifft man auf eine "Lie spider", die man töten muß; das gibt 700 Erfahrungspunkte. Das Netz der Spinne, das den Weg zum nächsten Terminal versperrt, zerstört man wieder mit "IQ". Auf den Satz "You cannot be here. Nothing will get beyond this point.", erwidert man natürlich "Nothing" und gelangt so in Zone 6.

Zone 6

Auf dem Weg zum nächsten Terminal wird man von Finster zu einem Baseballspiel aufgefordert. Hat man ausreichend gute Werte, so gelingt einem ein "Homerun" und man gelangt automatisch in Zone 7. Wenn nicht, darf man sich mit der typisch amerikanischen Frage "So, you think yourself good at baseball, eh? Then who won the 1936 world series?" herumschlagen. Die Lösung lautet "New York Yankees"

Zone 7:

Die Silikonwände zerstört man mit "Strength". Hier wird man von einem Androiden angegriffen, den man für 120 Erfahrungspunkte töten muß. Man findet: ein "leather jacket" und ein "robe". Die innere Wand kann man nur mit "Strength" an der nordöstlichsten Stelle niederreißen. Vorher wird man aber von einem weiteren Androiden angegriffen, bei dem man ein "jug" findet. Man muß alle Teile mitnehmen, dann öffnet sich im Norden eine Wand, die in die achte Zone führt.

Zone 8:

Hier wird man sofort von Irving John Finster angegriffen, den man für nur sechs Experience Points löten muß. Gleich darauf greifen Finster Sinister und Finster Dexter an, bei denen man einen Androidenkopf findet. Beim Aufheben passiert folgendes: "The plastic face drips of black blood. The eyes open, the head speaks: April 15, 1912 I killed a ship. What am I?" Die Antwort lautet "Iceberg".

Zone 9:

Das schnöde Angebot "I offer a choice. Your life for those of your cmarades. West for you, east to kill them.", lehnt man naturlich ab und wählt den linken Weg.

Zone 10:

Man darf über höchst "tiefsinnige" Probleme wie

What ist the union of one?
What is the sound of one hand clapping?

— What is the difference between a duck?

nachdenken. Also wieder dreimal das Attribut "IQ" benut-

Zone 11:

Hier wird man von Finster Leviathan angegriffen. Er kann 1000 Schadenspunkte verkraften. Als Belohnung gibt es 1200 Erfahrungspunkte und den heißersehnten "Secpass 8"

# DER ETWAS ANDERE VERSAND! 24-Stunden-Service!

Wir gerantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Nau verfäßt, sollern verfügber. Auf alle gelaunten Antiqui erheiten Sie natürlich volli Gerantie. Wir führen jede verfügbers Herd- und Software für den Ateri ST, sowie all

NEWHERTEN-	87	PO A	anna.	Fings of Medican 85,
Atomia	85,-		- 1	tryf terrips 85 Sim Day - 80
Cestie Metter	75	75	75,-	Space Count (II) 85,- 90
Prophrops	80		80,-	Space Harrier II 00,
	80		80	50 7
n-zu netameter Nova Sport	80		80,-	Starolider II 65,-
Pullys Saga	65,-		-	Shint Car Recer 80
Sonic Boom	80,-		80	Summer Edition 75,- 73
Star Trash	65,-			Tower of Babal 85
U.S.S. John Young			85,-	TV-Sports Feetball 80 9
Xenorsorph	76,-			Ultima V 95 9
SPIELEBOFTWOVIE:	87	PC A	ARRIA.	Virus 85 8 Volleypall Simulator 55 6
		80	80	Volleybell Simulator 55,- 5 Waltstreet Wizset 85,- 7
Archipologos. Asteria Operas. Himhelston.			80	Waltstreet Wicard Editor 40,- 4
Balance of Power 1999	76,-	75.	76,-	Waterloo 80 8
Batmen - The Movie	80		85	Windwalter 85,- 9
Bloodwych	80,-		80,-	XENON 2 Magablant 80,- 8
Bloodwych Scenery Olsk i	45,-		45	X-out 85,
Bolo Wertstatt	55			Zak Mo Krasten 75,- 7
California Games	55,-		55.	
	55,-		-	ANWENDERSOFTWARE A
	80,-			Anti Virus 10t
Dragon Breath			95,-	Arabestess
	86,-		65,-	Epaimonu
Drakkhen	-		85,-	Interiority
Dungson Master	75.	-	80	IPA Degens iti LDW-Power Calc
Dungeon Mester Editor	35		35,-	Omeron Morstmer
Dungson Ossell		80,-	80,-	Omeron Compiler
Elito Esprit	95,-	00,	007	Ometron DRAW
F-16 Falcon		115,-	95,-	PC-Onto Euro 3,98
F-16 Mission Olsk I	85,		85,-	Revolver
Fighter Bornber	85,-			ST Pascel alus
Fugger	00,-		50	Tempus 2.0
Full Motoll Planet	80	85,-	80	That's Write
Foture Wars	76,-		75,-	Theredat
Right Simulator III dealech	95,-		98,-	Turbo C 2.0
jede Scenery Date dazu	45,-	45,-	45,-	Turbo ST 1.8
Sc Disk Hawaran Odyssey	55,-	45,1	45,-	1st Adress
Flight Sesulator IV sngl.		175,-		
Ghostbusters II	75,-			UNSER TIP DES MONATS
Great Courts	85,	86,-	65,-	unsere Zusatzprogramme für Signu Headlins Großschriften
Hilpfor	80,	55,-	75,-	Fentraler
Indigna Joses Advestions Infestation	10,	307-	85,-	Convert
Interphone	80		80,-	SDO merge Senerbruie and
Kaner	120		125,-	Datenbankanechled
Kick off	45		45,-	SDO todat - trihafts- und Stiche
Locus Self Larry	80	60,-	80,-	varzachrid
Leveure Sett Larry II		115,-		500 preview Ganzsetendarstellu
Lessure Sust Larry SD		130.		
Lombard RAC Rallyr	88,-	- 88	80,-	ZUBEHÓR.
12	85.		75,-	Staybachutchauben Kumstleder für
Man rygram Z	95	95,-	95,-	ATARI SM 124
	85,		85	ATARI 1040 oder Mege Taelatur
Magazinter	85,-			ATARI 260 520 ST
	80.		100,-	Mega ST Set Monitor + Tastatur
Millenum 2.2	80,-	- 00,-	00,-	andere Montore • Dructor I
Miragoli	85.	-	45,-	Macematte Mercon Trackball
Ot Impurium	90,	85,- 75,-	55,- 45,-	Maus (Reis) für ST
Operation Reptens Paper Boy	60.		65,-	3,5" NO NAME MEZDO
Proball Alagic	95.	ou,	00%	3,5° Fue MF2DO turbig
Pipe Mana	80.		80,-	3,5" BOEDER 200 farbig
Pysios	80.		407.	
Player Manager			85,-	PUBLIC DOMAIN:
Propulous		- 85	75,-	We haben uber 2000 Programm
	35,	45,-	35,-	300 Disketten verschiedener Si
Powerdrome	86,	-		Außerdem führen wir über 16 gramme auf 2000 Disketten auf
Psion Chess	75.	- 65,-		JEDE DISKETTE nur 5 DM
Rainbow Islands	65,			Auch Neuhelten ABO
Mantantana Matetana	BOA F	m m/	alama	Mandager und Software hitte color

50,-

Kosteniose Kataloga für PD, Bücher, Hardears und Software bitte getrent unte Angabe Bress Computertype anfordern. Leiterung per Rik zgs. 7. DM Versandilosten Bel Voräuskasse zgs. 1. DM ab. 100. DM Besterhvert versandikostenhel. Austanda der Voräuskasse zgs. 100 m. 15. DM Versandilosten.



ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: **5** 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 · D-1000 Berlin 61 Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 · D-1000 Berlin 61 Fax: 030 / 786 19 04 · Händleranfragen erwünscht



Forgotten Worlds (Mega Drive)

Guido Degenhardt aus Salzgitter schickt uns einen Trick, das Spiel leichter zu machen. Allerdings funktioniert das nur, wenn man zu zweit spielt. Wenn man jedoch zu zweit spielt und ein Leben verliert, kann man sofort wieder mitmischen. Das Geld für die sonst so nötige Energie in den Shops kann man sich jetzt also für Extrawaffen aufsparen.

### Super Shinobi (Mega Drive)

Christian Liedke schickt uns eine Karte (Bild 1), mit der man wesentlich leichter zum Endmonster dieses Super-Spiels kommen sollte. Die kleinen Quadrate mit den Zahlen sind Türen. Dabei führt im Plan jede Tür mit einem kleinen Kreis darüber zu der entsprechenden Tür mit der gleichen Nummer. Bei den Kreuzen erhält man Freileben, Zaubersprüche, Shurikans, Powersymbole und andere nützliche Dinge. Der Kreis mit dem Kreuz markiert die Startposition.

# **Dragon Spirit** (PC-Engine)

Für alle, die noch nicht den Zauberer im achten Level von Dragon Spirit besiegen konnten, haben wir hier einen Tip. Damit besiegt man ihn zwar nicht totsicher, aber es wird auf jeden Fall um einiges einfacher. Kurz vor Schluß des Levels gibt es eine Gabelung (siehe Bild 3). Mit dem Drachen fliegt man jetzt Weg A und bewegt sich ganz dicht an der Mauer entlang. Dann fliegt man nach vorne, bis man zur horizontalen Mauer kommt. Da wirft man ungefähr zehn Bomben auf die Ecke der Mauer (siehe Bild 2), woraufhin ein Extra mit einem gelben Fragezeichen erscheint (das gleiche also wie im siebten Level). Mit dem Extra wird man klein, schießt den Dreier-Spreizschuß ab und ist für eine kurze unverwundbar. Damit kommt man leicht durch die

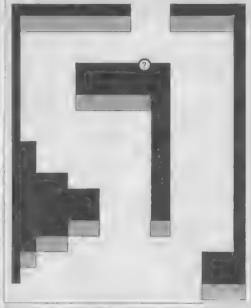
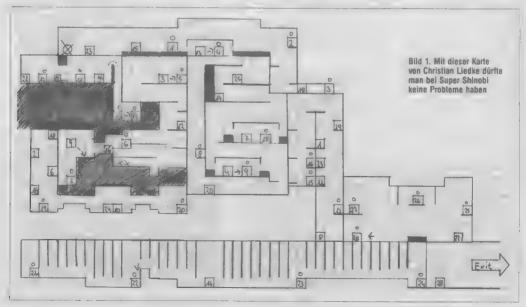


Bild 2. Wenn man 10 Feuerbälle auf die Mauer wirft, erscheint es

aus den Wänden schießenden Speere hindurch.

Für den Zauberer sollte man so viele Geschwindigkeitsextras wie möglich sammeln (die bekommt man vorher), damit man seinen Bewegungen und seinem blauen Burnerang ausweichen kann. Er muß ungefähr 20mal am Kopf getroffen werden, und zwar immer dann, wenn er die Arme öffnet (Bild 4). Der Hinweis stammt von Stefan Sons aus Marl.



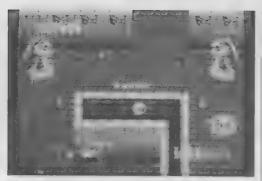


Bild 3. Kurz vor Schluß im 8. Level wartet das geheime Extra



Bild 4. Der Endgegner: immer auf die offenen Arme schießen

### Alex Kidd in High Tech World, Teil 3 (Sega)

Bevor wir da weitermachen. wo wir im letzten Monat aufgehört haben, nämlich bei den Schwebe-Versuchen mit dem Hang-Glider, kurz noch ein paar Worte zu den letzten beiden Folgen. Es kann sein, daß man bei den Punkten "5." und '10." aus POWER PLAY 4/90 niemanden vorfindet. Gleiches könnte bei Punkt "20." aus dem letzten Heft passieren. In dem Fall hilft nur eines: Das Zimmer verlassen und wieder reingehen, und zwar so lange, bis jemand da ist. Nun aber weiter mit unserer Lösung.

Nachdem wir das Schloß verlassen haben, müssen wir uns mit den Ninjas im Wald herumschlagen. Die erste Hälfte dieses Spielabschnittes findet am Boden, die zweite in luftiger Höhe von Ast zu Ast statt. Zwischen dem achten dem neunten Baum schwebt eine kleine gelbe Wolke. Von dem linken Ast aus solltet Ihr mal fünf Sterne in Richtung Wolke werfen. Springt dann mal vom linken zum rechten Ast. Wenn Ihr das zweimal macht, erscheint ein Zauberer. der Tips für den Kartenleger im Dorf gibt. Vorsicht vor den roten Ninjas. Wenn Alex ihnen zu nahe kommt, werfen sie Bomben, und Alex muß von vorne anfangen. Das Paßwort sollte man sich aufschreiben. Auf dem Wasser bei der sechsten Plattform schwebt noch einmal eine gelbe Wolke. Auch hier fünf Sternchen werfen. Das gleiche sollte man vom letzten Baum vor dem Dorf wiederho-

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten. Bei der ersten kommt man nach 13 Uhr im Dorf an. Im Hamburger-Laden bekommt man 1000 Goldstücke, kann dafür Essen und Trinken kaufen, den Backscratcher erwerben und diesen auch wieder verkaufen. Mehr ist nicht zu tun. Man muß vor 13 Uhr im Dorf sein, sonst darf man das Spiel von vorne spielen.

Die zweite Möglichkeit ist: Man kommt vor 13 Uhr an. Jetzt geht man genau um 13 Uhr (1) zum ersten Wächter und 1 J5 J5 J5 J5 spricht mit ihm. Der schickt einen wieder weg, nur geht dann 1 A2 A2 A2 E2 eine Tür auf, und Alex bekommt von einer Frau einen Paß. Mit diesem geht man zum Checkpoint und findet sich anschließend im Wald wieder, wo man mit den rennenden Bügeleisen alles niedermacht. Dann geht's übers Wasser, wo es nicht einfach wird. Hier ist genaues Reagieren angesagt. Wieder durch den Wald, müssen Würmer, Ninjas und Flughörner abgewehrt werden. Über die Brücke geht's zum letzten Wald. Und danach ruft die "High Tech World". Dort angekommen, kann man sich den nicht besonders einfallsreichen Schluß anschauen. Die Tips dieser Serie stammen von Norbert Eschrich aus Stuttgart.

### **World Court Tennis** (PC-Engine)

Nach dem gleichen Prinzip, wie wir in der POWER PLAY 3/90 die japanischen Paßwörter für Neutopia notierten, kann man auch die für World Court Tennis aufschreiben (siehe Bild 5). Bei "The Quest" kann man das gut gebrauchen. Marco Sonntag aus Tiengen hat ein paar Paßwörter herausgespielt. Wer die teuerste Tennisausrüstung haben will, sollte folgendes Paßwort eingeben:

E3 E2 C1 A1 A2 A2 A2 E2 A1 A4 H6 IJ7

Mit diesem Paßwort sind au-Berdem alle Zwischengegner bereits vom Platz gepustet:

. A3 C3 D1 A1

F7 A4 G6 IJ7

Jetzt muß man "nur" noch den Obermotz des Landes mit Bällen eindecken, und das Spiel ist gelöst. Man bekommt folgendes Paßwort:

A1 A2 B1 B2 C4 D5 E5 E1

C4 G3 F1 C1 F2 B1 J5 IJ7

Wenn Ihr das eingebt, erlebt Ihr Euer blaues Wunder.

### Neutopia (PC-Engine)

Koordinaten-System aus Ausgabe 3/90 für Neutopia, mit dessen Hilfe man sich die Paßwörter notieren kann, hat Schule gemacht. Hier kommt noch ein Paßwort für Neutopia, diesmal von Ulrich Onischke aus Berlin, Damit hat er acht Dungeons geschafft. hf

A3 G2 E2 K2 J1 G4 C1 D5 D4 E4 E5 B6 J5 A7 G6 D1 J1 C4 K1 G2 K3 A4 A5 B5

### Thunderforce II (Mega Drive)

Bei jedem geraden Level (2. 4, 6 usw.) kann man dick Bonus-Punkte kassieren wenn man den Level übersteht, ohne einen einzigen Gegner abzuschießen. Beim Endgegner gilt das natürlich nicht. Es ist zwar nicht einfach, den Tonnen von Sprites auszuweichen, aber der Punktebonus ist es wert. Der Tip stammt von Ken Takeda.

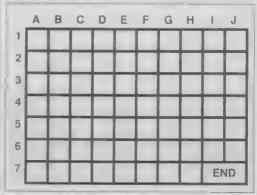


Bild 5. Mit dem Raster sind Paßwörter kein Problem

### Wonderboy III. Teil 3 (Sega)

Die endlose Metamorphose geht weiter. Nachdem Wonderboy sich in der letzten POWER PLAY in einen Piranha verwandelt hat, wollen wir jetzt sehen, was wir in dieser Gestalt alles anstellen können.

Die Vorbereitung

Als erstes marschieren wir durch die Tür unter dem Shop im Heimatdorf, Wir springen in den Brunnen und schwimmen nach rechts, als ob wir zur Wasserlandschaft wollen. Vorher gibt es in dem wasserdurchfluteten Tunnel eine Abzweigung nach oben. Da Wonderboy in Fischgestalt schwimmen kann. können wir dort wieder aus dem Wasser rausspringen. Wir landen vor einer Tür, die von lauter Steinen blockiert ist. Im Moment können wir da noch nichts ausrichten, aber das kommt später. Auf jeden Fall sollten wir uns diese Tür merken. Wir hüpfen nach rechts weiter und landen vor einem weiteren Häuschen. Darin gibt es eine Kiste, die allerhand nützlichen Kleinkram enthält. Übrigens sind alle Kisten immer wieder voll mit Geld, Extra-Waffen und anderem Zubehör, wenn man das Sega Master System erneut einschaltet. Im ersten und zweiten Teil sind wir schon auf solche Kisten gesto-Ben. Durch diesen Trick kommt man relativ schnell zu viel Geld. Wenn wir jetzt weiter nach rechts gehen, sehen wir einen Abgrund und dahinter einen Pfeil nach rechts. Dort kommen wir noch nicht hin, da Wonderboy den Abgrund nicht überspringen kann. Wir lassen uns in den Abgrund fallen und landen genau vor der Tür, die uns wieder ins Heimatdorf bringt. Dort angekommen, geht's auf zum Turm, und von da wieder zu der Landschaft, in der auch die Pyramide stand. Durch die Lava

Wir wenden uns diesmal nach rechts, wo wir schon bald auf mehrere Lava-Seen sto-Ben. Wonderboy darf dort auf gar keinen Fall hineinfallen, da ihm sonst sehr viel Energie abgezogen wird. Zugegeben, dies ist eines der schwierigsten Abschnitte des Spiels. Es hilft aber nichts, dort müssen wir durch. Nach einer Weile kommen wir auf eine Insel mit einer Tür. Wenn wir dort angekommen sind, haben wir es geschafft. Dort kaufen wir uns einen "DRAGON MAIL" für 300 Goldstücke. Wenn wir diesen benutzen, kann uns die Lava nichts mehr anhaben. Dann frischen wir noch unsere Herzchen auf, und weiter geht's durch die Lava-Landschaft. Last Euch jetzt ruhig in die Lava fallen. Auf dem Grund des feurigen Sees kann man die verschiedenen Monster viel besser bekämpfen. Schließlich kommen wir bei einem Turm an (siehe Bild 7)

Ein hartes Schwert

Hinter der Tür finden wir uns im Wasser wieder und schwimmen zur linken Tür. In dem Raum, in dem wir jetzt stehen, ist eine Tür ganz von grauen Steinen umgeben, und die rechte Tür führt uns auch nicht weiter. Zwar gibt es dort lauter Karo-Steine, aber an denen können wir jetzt als Fischmensch nicht mehr entlangkrabbein. Also ab zur letzten Tür. Hoppla! Die verwandelt uns augenscheinlich wieder in die verschiedenen Tierformen zurück. Springt darauf solange herum, bis Ihr wieder der Mausmann seid. Jetzt geht's wieder zur rechten Tür und von dort die Wände entlang. Schließlich finden wir eine Kiste, in der sich ein sogenannter THUNDER SABBER" befindet. Mit dem kann man out die grauen Steine zerschlagen. Auch die von Blökken umgebene Tür bekommen wir frei, wobei sich hinter den Steinen allerhand Sachen befinden. Schon sind wir wieder zurück im Dorf.

Das Dorfgeheimnis

Sicher werdet Ihr bei Euren

Exkursionen die vier Felsblöcke im Wasser bemerkt haben, die man bisher nicht wegbekam (siehe Bild 8). Die kann man letzt ohne Probleme mit dem Thunder Sabber zerspalten. Dahinter geht's aber steil aufwärts. Als Mausmann kommen wir da also nicht rauf. Im Dorf können wir uns jedoch nach Belieben in alle Tiergestalten verwandeln, die wir im Verlauf unserer Odvssee angenommen haben. Geht wieder in dem Raum unter dem Dorf-Geschäft. Ihr seht dort an der linken Wand einen einzelnen Stein. Wenn Ihr diesen mit dem Schwert zerschlagt, hinterläßt der ein Fragezeichen (siehe Bild 9). Wenn wir das aufnehmen, erscheint eine Tür, hinter der eine weitere Verwandlungs-Plattform liegt. Bevor wir

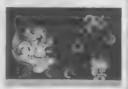


Bild 6. Ist er nicht süß? Einfach unter den Hakenschauer stellen.

uns jedoch auf den Weg zum nächsten Ober-Monster machen, sollten wir uns noch entsprechend vorbereiten. Als Maus schlagen wir noch einmal den Weg nach links im Dorf ein, der gleiche, den wir schon in der letzten POWER PLAY gegangen sind. Dort gibt es einen Shop, in dem wir erst einen 'SHOGUN LAMELLA" erstehen, und wenn wir diesen anziehen auch ein "SHOGUN LADE" und ein "SHOGUN SHIELD". Ganz links in der Landschaft gab es unter Wasser einen Shop, wo wir drei Heiltränke kaufen. Jetzt wieder zurück ins Dorf und ab zum Oberschurken.

Weg unter Wasser

Wir schwimmen zu den Blöcken unter Wasser und zerschlagen diese. Der Weg führt | Heimatdorf befördert.

weiter nach unten, eine ganze Weile nach rechts und dann wieder steil aufwärts. Dank des "SHOGUN BLADE" können wir die blauen Fische recht leicht erledigen. Der Weg mündet in einer Abzweigung. Nehmt Euch die Zeit und schwimmt erst nach links. Dort gibt's ein Krankenhaus, wo man sich die Herzchen wieder auffrischen lassen kann. Dann geht's nach rechts, wo wir nach kurzer Zeit auf ein Schiffswrack stoßen. Da müssen wir gleich rein, aber erst schwimmen wir weiter nach rechts und dann wieder nach unten. Dort kommen wir zu einer Tür, hinter der sich das fünfte Herzchen verbirgt. Zurück zum Schiffswrack. Duch die kopfstehende Tür geht's ins Innere.

Das Krokodil

Der Oberschurke entpuppt sich als blaues Krokodil mit nur einer Hand. Viel schlimmer ist. daß er haufenweise mit Enterhaken um sich schmeißt. Aber auch hier gibt's eine sichere Taktik. Man kann sich nämlich so hinstellen, daß die Haken in einem Bogen über und unter einem hinweghüpfen (siehe Bild 6). Der Schurke kommt bei seinem Angriff ein autes Stück auf uns zugehüpft. Wenn die Haken über uns hinweg sind, hüpft er weiter auf uns zu und will zu einem erneuten Hakenschauer ansetzen. In dem Moment springen wir und schlagen auf seine Schnauze. Erschrocken hüpft er einen Sprung zurück und das Spielchen beginnt von vorne. Wenn wir ihm alle Hit-Points aboeknöpft haben, verwandelt uns die bekannte blaue Flamme in einen Löwen. Wir werden durch eine Tür zu einer uns inzwischen wohlbekannten Landschaft befördert. Lauft dort nach rechts zum Shop. Hinter der Tür seht Ihr einen Stein in der Luft schweben. Der Löwe kann diesen mit einer weit ausholenden Bewegung zerschlagen. Es erscheint eine Tür, die uns direkt wieder ins



Bild 7. In diesem Turm gibt's ein tolles Schwert Bild 8. Noch kemmt man hier nicht durch



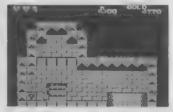


Bild 9. Das Fragezeichen führt zur Plattform



# **Computershop und Gamesworld** München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

119.-

C GA Dicc

Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne

ALLE DENEM DAVON- DC ENCINE

Assault Suit Leynos

Forgotten Worlds

Ghouls and Ghosts

Afterburner

Air Diver

Final Blow

ALLE REDEN DAVON: PU	C ENGINE,	Herzog II	119,*	G 64 DISC	
die Super-Spielkonsole	aus Japan.	Kujakuoh II New Zealand Story	119,- " 119,- "	D. orber	
		Rambo III	119,	Bomber	59,-
NEU:			1 1 0 1	Boxing Manager	45,-
PC Engine Super Grafx + Bat	ttle Ace 649	Real Sports Basketball		Castle Master	45,-
		Sokoban	110;	Chambers of Shacolin	49,-
PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-	Super Hang On	110,	Champions of Krynn	75,- **
RGB-Colour Booster	79,-	Super Shinobi	119,- ***	Crack Down	45,-
Joyboard XE	179,-	Tatsujin	119,- "	E-Motion	45,-
Joyboard PC	99,-	World Cup Soccer	119,- **	Epyx 21	49,- **
Sonderangebot: CD-ROM	699,-	Zoom	119,-	Great Courts	59,- °
Darius	119,- ***	Sega Fan	15,-	Ghostbuster II	45,-
Final Zone II	119,- °			Heavy Metal	45,-
Golden Axe	119,- *			Iron Lord	49,- *
Sidearms special	119,- **	At and frame.		Knights of Legend	59,- **
Red Alert	119,-	Atari Lynx		North Sea Inferno	29
Wonderboy Monsterlair	119 ***			Panzer Battles	49
5-Player-Adapter	59	Lynx Grundgerät	399,-	Rainbow Islands	45,- °
Hori Commander Joypad	59,-	Blue Lightning	69,- ***	Sonic Boom	45
Armed F	109	Electrocop	69,- **	Space Rogue	59,- **
Atomic Robo Kid	109 ***	California Games	69,-	Starflight	49,- **
Blodia	99 *	Gates Of Zendokon	69,-	Startrash	39
Bloody Wolf	99,- **	Chips Challenge	69,-	Tangled Tales	59 **
Chase HQ	99,- *			TV Sports Football	59,- "
City Hunter	109 °			X-Out	45,- °
Cybercore	109 ***	Ankündigungen	file Mai Juni hai	X-00t	401
	109		idi mai Julii bei		
Dodgeball Dunion Fundament	99 ***	Anzeigenschluß		C 64 Disc - Bestseller	Classics
Dungeon Explorer	90,	*		S 1 T 1 115	CO 11
F1 Triple Battle	90,	A I AAI OT	0.04 IDM	Bards Tale III	59,- **
Genpei	109,-	Amiga - Atari ST -		Battle Chess	49,-
Gunhed	100.	PC Engine – Sega I	Mega Drive	Battle of Napoleon	69,- *
Heavy Unit	100,			Champions of Krynn	75,- "
Motocycle	100,	A10 Tank Killer	IBM	Dragon Wars	49,- **
Mr. Heli	100,	Atomic Robo Kid	Sega Mega Drive	Football Manager II + Kit	49,-
Neutopia	1001	Conquest of	eoga mega eme	Curse of the Azure Bonds	75,- **
New Zealand Story	103	Camelot 119,-	IRM	Em Hughes Int. Soccer	45,- "
Paranoia	100	Cyberball	Atari ST/Amiga/C 64	Oil Imperium	45,-
PC Kid (PC Gengin)	33	Batman	Sega Mega Drive	Panzerstrike	69,- *
Psychochaser	109 -	Beball	PC Engine	Pool of Radiance	69,- **
Sokoban	99	Dragonflight	Atari ST/Amiga	Sentinel Worlds	49 **
Son Son II	99. ***		PC Engine CD	Star Trek	49,-
Space Invaders	99.	Death Bringer		Steel Thunder	49,- °
Splatterhouse	109 ***	Dynamic Debugger Elvira	Amiga Atari ST/Amiga/IBM	Ultima V	69,- **
Super Volleyball	109 *		Atan S / Amgariow	Wasteland	49,- **
Tiger Heli	109,- ***	Football Manager	At OT/A/OC4		
Tiger Road	109 - **	World Cup	Atari ST/Amiga/C64	Gunship	49,- **
USA Pro Basketball	109. **	Ghostbuster	Sega Mega Drive	Microprose Soccer	49 **
Volfiev	109.	Imperium	Atari ST/Amiga	Pirates	49 **
World Court Tennis	99. ***	Lost Patrol	Atan ST/Amiga	Silent Service	49 1
PC Engine Fan	15.	Midwinter	Amiga	Stealth Fighter	49,- "
1 O Linginio i dii			Amiga	Steath Fighter	401.
		Sherman M4	Atari ST/Amiga	Mushanles	
SEGA MEGA DRIVE An:	schluß an	Soccer Human		Hintbooks:	
RGB-Monitor bzw. RGB		Cup 90	PC Engine	Bards Tale I/II/III	je 29,-
		Starlord	Atari ST/Amiga	Dragon Wars	29,-
Neu: Jetzt auch PAL-Ve		Super Monaco GP	Sega Mega Drive	Zak McKracken	19,-
Anschluß an jeden Fern	sener	Tennis Cup	Atari ST/Amiga/IBM	Curse of the Azure Bonds	29,-
		Their Finest Hour	Atari ST/Amiga	Indiana Jones	17,-
Konsole + 1 Spiel	449,-	Unreal	Atari ST/Amiga	Quest for Clues II	39,-
Joyboard ST	99,-	Wolfpack '	IBM	Starflight	29
Assault Suit Levons	110.			a	

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Briefurnschlag beilegen Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellun-gen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

119

119,

119.-119 \*

119,- \*\*

119, \*\*\*

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2 Telefon Munchen + Versand 089/5022463 Fax 089/5026767 Telefon Nurnberg (kein Versand) 0911/203028

# **Bloody Wolf** (PC-Engine)

Im siebten Level gibt es eine Stelle in den Sümpfen, wo man seine jeweilige Extrawaffe auf 99 Schüsse ausbauen kann. Dirk Dombrowski aus München schreibt außerdem, daß dies die einzige Methode wäre, den Endgegner zu besiegen. Die letzte Versorgungshütte vor dem Endmonster birgt das Geheimnis. Hinter der Hütte richtet man seinen Flammenwerfer direkt über dem Dach auf den linken Bildrand. Den Flammenwerfer bekommt man übrigens in der Hütte. Wenn man alles richtig gemacht hat, ertönt ein Signal, und ein wei-Bes Symbol erscheint am Bildrand. Wenn man dieses einsammelt, hat man die 99 Schüsse. hf

### Battle Ace (Super Grafx)

Drückt mal im Titelbild "Select" und dann "Run". Ihr kommt dann in ein Soundmeni, bei dem Ihr mit den Tasten "I" und "II" die Titel auswählt und diese mit "Run" anhört. Der Tip stammt von Klaus Dersam aus Hannover. hif

### Mickey Mouse (Game Boy)

Wer Probleme mit einem Level hatte, konnte bisher nur darauf hoffen, daß er die problematische Stelle irgendwann einmal meistert, um weiterzukommen. Mit unserer Tabelle aller 80 Level könnt Ihr gleich bei einem beliebigen Level anfangen.

### Psycho Fox (Sega)

Auch hierzu hat Norbert Eschrich aus Stuttgart in Zusammenarbeit mit der Spielegemeinschaft Lutze aus Bovenden einige Tips, Eier sollte man grundsätzlich immer von rechts aufboxen, also erst drüberspringen. Das hat den Effekt, daß eventuelle Feinde nach links laufen und einem nicht schaden, ein Extraleben-Fuchs jedoch nach rechts dafuchs in der der der der der der



Bild 10. Links geht's zu 5-1, rechts zu 4-1

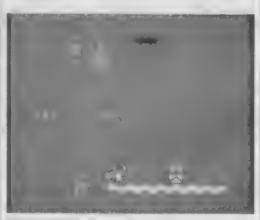


Bild 11. Der Eingang zur Warp-Zone

### Levels für Mickey Mouse SP3Z PSRW 41 61 PPMX 2 22 SYEZ 42 PZFW PYCX 82 3 23 7P47 43 YSJW 63 YPAX 4 24 ZY9Z 44 YZKW 64 YYOX 5 SW3S WZRZ 25 45 PWMW 65 В SXES 28 WTFZ 48 PXCW 66 S1W2 7W4S X2JZ 47 YWAW 67 Z322 8 ZX9S 28 **XTKZ** YXOW 68 Z1P2 29 WPMZ 49 22SX 69 SE32 10 WZFS 30 WXCZ 50 2TWX 70 SHE2 11 XS.IS 31 YPA7 51 T22X ZE42 XZKS 32 XYOZ 52 72 ZH92 WWMS 33 2SSW 53 2P3X 73 W3R2 14 **WXCS** 34 2ZWW 54 ZYEX 74 W1F2 15 XWAS 35 TS2W 55 TP4X 75 16 XXOS 36 TZPW 56 TY9X 76 X1K2 17 S2SZ 37 2W3W 57 P2RX WEM2 18 STWZ 38 2XEW 58 PTFX WHX2 TWAW 59 Y2JX 79 XEA2

vonflitzt und einem sozusagen direkt in die Arme läuft.

Außerdem gibt es in Runde 1.3 eine Warp-Zone, mit der man direkt in einen höheren Spielabschnitt gelangt. Dazu stellt man sich auf die Plattform neben der Wolke, springt hoch bis auf die Höhe der linken Plattform und boxt, wie im Bild 11 gezeigt, in der Luft herum oder läßt den Vogel fliegen. Es bilden sich Risse in der Luft. Das wiederholt man so lange, bis ein schwarzes Loch in der Luft entstanden ist. Dort springt man hinein, und findet sich in einem Geheimgang wieder (siehe Bild 10). Die linke Milchflasche führt in Zone 5.1, die rechte nach 4.1.

# Space Harrier II (Mega Drive)

Auch bei diesem Spiel kann man glücklicherweise die Levels aussuchen. Dazu hält man im Titelbild Knopf "C" gedrückt, und drückt zweimal "Start". Dann kann man mit dem Steuerkreuz links und rechts die zwölf Levels anwählen. Der Tip stammt von Bernhard Schade aus Böttrop. M

### Tennis Ace (Sega)

30 Matches gilt es bei "Tennis Ace" zu durchspielen, bevor man sich der Meister aller Klassen nennen darf. Das ist nicht gerade wenig. Mit folgendem Paßwort seid Ihr in der letzten Runde und müßt nur noch den Endgegner besiegen.

APPW SRIW EZEN QPZL

Andreas Matter aus Luzern spielte so weit, daß er uns das Paßwort schicken konnte. hf

# Altered Beast (Mega Drive)

Das Options-Menü ist hier etwas schwieriger zu aktivieren. Bevor Ihr die Konsole einschaltet, drückt Ihr Knopf "B"
und "Reset" und schaltet die 
Konsole dann ein, wobei Ihr die 
beiden Knöpfe gedrückt lassen müßt. Anschließend drückt 
Ihr zusätzlich "Start", und das 
Options-Menü erscheint. hie

### Track & Field II (Nintendo)

Michael Faßbeck aus Düsseldorf erspielte für acht Tage die folgenden Paßwörter:

Ting	Paßwort
1	BL1K°4Z2G
2	111+Q3Z-£
3	11LK*3Z2G
4	111+Q4P-£
5	BT6K°4P-N
6	W?NPQ3P2N
7	5TNZXMP-N
8	B€?Z6NG2N

Setzt bitte anstelle des "I" einen Pfeil nach unten ein, anstelle des "£" ein Herzchen, anstelle des "-" einen Pfeil nach rechts und anstelle des "?" einen Pfeil nach oben ein.

### Section Z (Nintendo)

Andreas Kahl aus Köln schoß sich durch das Labyrinth der Aliens und schrieb sich den Weg auf. Benutzt diesen Wegweiser zum Zentralgehirn. um dem Biest den Garaus zu machen.

Section	Weg nach
01	oben
02	oben
04	oben
06	oben
05	oben
07	unten
11	oben
	(Lebensenergie- Transmitter)
09	oben
06	unten
12	oben
13	oben
16	oben
	(Lebensenergie- Transmitter)
15	oben
18	unten
17	rechts
19	Endgegner

Section-Z-Abzweigungen (1. Level)

Section	Weg nach
20	unten
21	oben
24	unten
25	unten
26	oben
27	oben
28	oben
29	unten
	(Lebensenergie-
	Transmitter)
20	unten
21	unten
30	unten
31	rechts
32	rechts
33	oben
34	unten
20	oben
22	unten
35	unten
37	unten
38	rechts
39	Endgegner

Section-Z-Abzweigungen (2. Level)

### **Gunhed (PC-Engine)**

Die Welle von Tips zu diesem Top-Spiel reißt nicht ab. Diesmal geht's darum, das Raumschiff unverwundbar zu machen. Zunächst geht man ins Sound-Menü: Im Titelbild <Select> gedrückt halten und das Joypad abwechselnd nach links und rechts drücken. Das Sound-Menü erscheint.

Dann ins Level-Select-Menü. indem man nacheinander <1> drückt, losläßt, Knopf <2> drückt, losläßt und 21 mal <Select> drückt. Jetzt wählt man "Sound F4" und drückt < Run > . Der Vorspann erscheint wieder, flackert aber etwas. Man startet das Spiel mit <Run>. Auch der erste Level flackert etwas, Das Spiel bricht man nun mit < Select > und < Run > ab. Jetzt ist das Bild wieder in Ordnung. Wenn man das Spiel erneut startet. ist das Schiff nicht mehr verwundbar. Es kann sein, daß die Prozedur nicht immer klappt. Schaltet dann die PC-Engine noch mal aus, und beginnt das Ganze von vorne. Der Tip stammt von Lothar Giesen aus Aachen.

### **Kid Icarus** (Nintendo)

Das Spiel ist zwar so ziemlich eines der ersten, die für das Nintendo erschienen, und auch dementsprechend alt. Roman Divoky aus Wien hat aber so einen tollen Spiele-Code, daß wir ihn unbedingt abdrucken müssen. Gebt wahlweise folgendes ein:

DANGER TERROR	HORROR	
	นนนนนน นนนนนน	

Ihr könnt dann jeweils eine geheime Schluß-Szene bewundern.

### Pac-Land (PC-Engine)

Kleine Nettickeiten verschönern das Leben. Unter diesem Motto steht das Menü bei Pac-Land, in dem man die Anzahl der Leben erhöhen und die Musik auswählen kann. Einfach im Titelbild <1>, <2> und <Run > drücken. Ein gro-Ber gelber Pac-Man mit japanischen Schriftzeichen erscheint auf dem Bildschirm. Noch mal <1>, <2> und <Select> drücken und man ist im 1. Menü. Hier stellt man die Leben ein. Das Soundmenű erreicht man, wenn man diese Prozedur ein drittes Mal wiederholt. Der Tip stammt von Alexander Hoffmann aus Schwalbach.

# R. Schuster Computer

Computer Hard- und Software

Spiele	für	Amiga,	Atari	ST,	PC 51/4
--------	-----	--------	-------	-----	---------

All Dogs Go To Heaven	107 90 89 90	63.90	93.99	Paris Daker 90" Papemania"	77 90 54	90 61 90
A c c c c c c c c c c c c c c c c c c c	73 90	58.90 73.90	73.90	t my 2ta aje. Police Guset*	73	90 69 90
A ***** 1 A*	43 90	77.90	88.90	Police Quest	57 90 57 76.90 56	90 69 90
V 3 1 30 3,	82.90	13 90	39.90	Police Coest 2*	77 90 77	90 77 90 7 90 77 90 1 90 42 90 1 90 73 90
Astens Operation Hipimisteen*	88.90	69.90		Populous Data Disk*	77 90 77 42 90 42	190 42 90
Operation supplemented.	77.00	76.90	76.90	Psion Chess Purple Saturn Day	86 90 68	90 73 90
No contraction of the contractio	73.00	76.90 73.90 76.90	85 90	Rainbuw Islands	98 90 53 73 90 72	90 86 90
to a to were the	89.88	88 90	88 90	t v i let 'e, in ree n	97 90 57 97 90 57	100
1 1 1			76 90	Car topt ic'	67 90 57 73 90 73 88 90 58	90 72 90
ton' syrka " Ha."	86.60	58 90	77 90 59 90		63.90 49	190 63 90
In a store 1'	76.90	56 90 77 90 71 90	27 90 53 90	H M P	83 90 65	90 53.90
Control of	05.90	84 90	68 80	21 2 51 2 2 3 51 3 2 5 514	77 90	77 90 87 90 77 90
1 2 2 2 21 1			76 90		72,90	77 90
1	73.90 77.90 43.90 38.90	72 90 77 90 43 90 38 90 77 90	00 90 77 80		72.90 77 90 77 86 90 122 76 90 58 78 90 76 101 90 87	90 77 90
t staltune	43.90	43 90		1 1 1 1	76 90 58	90 58 90
t stylense	27.90	77 90	47 90 77 90 77 90		78 90 78 101 90 87	90 58 90 90 68 90 82 90 82 90
h i geManager	56.80		77 80 72 90	14 1		82 90
	60.00	53.90	72.90	1-a 1-a	R2.90 00	82 90
12 - 02 - 13 - 13 - 13 - 13 - 13 - 13 - 13 - 1	61.90	54.90	66.90			68 90 66 90
	00.00	57 90	66.90	7174	88.90 66	1.80
* X 211		73 90	86 80	ye as steep	89.90 84 89.90 84 87.90 87	1.80
- Nat	73.00	77 90 53 90			0,00	85 90
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	00.00	21 40	73 80	Teenage Gueen Z Teet Drive 2 Sc Califorma* Teet Drive 2 Sc Califorma* Teet Drive 2 Sc Kanopean Chi.* Teet Drive 2 Sc Super Cars* Theu Finnest Hour* The Breast	63.90 63	86.90 86.90 8.90 83.90 83.90
	00.00 77.00	09 00	73 90	Teenage Queen 2	53.90	83.00
.,	77.300		122 90	Test Drive 2 Sc California	77.80 36.90	77 90 36.98 37 86
and,			122 90 127 90 89 98	Test Drive 2 Sc Zuropean Chl *	25.00	37 80
	68 90	54.90	86.90	Test Drive 2 Sc Super Cars*	36.90	37 90 35.99
fin Azyrell idst	83.00	63.90	69.90	Theu Finest Hour'	73.90 73	86.98
			76.90	Tiellieas Tongue Of The Fatman' Tower Of Sabel'		77.00
David Wolf Secret Agent Double Dragon 2* Dragon Wars	87.90	97.00	111 90 00.00 86.00	Turbo Out Run	09 88 54	190 77.00
Dragon Wars Dragons Breath	87.00			TV Sports Beekstbell	87 ax	00.07.00
	137 60		127.00	Wall Street Editor	38 90 38	90 27.90 90 39.90 90 72.90
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	73 80	73 90	73.90	No. Steet Willeld.	87 80 76 39 80 39 61 80 61 73 80 73	L GICI
4	73 80 72 80 78 90	72.90	73 90 87 90 117 90	Wanna Castuna Master	78 HO 78 78 HO 73	90 76.88
Master je (Master) ist				Yower (X Babel* Turbo Out Run TV Sports Beshetbell TV Sports Footbes, Wail kneet Editor V. Street Wurser* G. e43	metalist.	85.00
1 100	73.90 77.90	73.90	76.90	Waster Edition	51 80 51 77 80 77	90 .90 77.98 .90 77.86
1 1 1/2 1 1 1 Th 1417	68 90	54 90	100 90	Xenon 2 Megablast* Zek Msc Krecken* * Auch für PC 352 * erhaltigek	77.80 77 77.80 77	.90 77.86 .90 77.86
Fetta Tipe Etw. Kick Off F 16 Strike Rage 2? F 16 Combat Pilot 4 F 16 Combat Pilot 4 F 16 Facon F 16 A Ventuc. F 16 Facon Masson Disk F 19 Steelif Pighter F 20 Retail.ator F 20 Retail.ator F 19 Teory Formula 1. Pilot Formula 1. Pilot Formula 1. Pilot Formula 1. Pilot Formula 2.				- Auch full PC 3-1 Whitelest	Literen Wil	I WULLIAM
F 16 Compat Polot	68 90	69 90	104.80	Spiele für (	DC	
1 18 Combat Poot EGA	87 90		96.90	phiere int	PL	
F 16 Faccon AT RGA Version*			108 90	Action Fighter	Case 28.96	Disk 45 90
F 16 Farcon Masson Dask	62.90	65.90	104.90	Altered Buart Batman The Movie Beverly Hills Cop Black Tiger	28 90 31 90 31 90	44 90 44 90
F 20 Retailator	88 90	73 90		Beverly Rills Con	29 90	46 90
Face Off Icebookey*		77 90	89 90 77 90 98 90	Black Tiger	29 90 29 90	45 90
Fighter Bomber	98.90	86.90	98 90	O and pro	31 90	65.90 47.90 57.90
Flight Simulator 2 Flight Simulator 4 Flight Simulator 4 OT Handb Flight 5 Disc 1 Texas Flight 5 Disc 2 Arizona  1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	112.90		129 90	Carrier Command		57 90 46 90
Flight Sumulator 4 DT Handb 1			183.90	Castle Master Chuck Yeagers Adv \$1.7	41.00	46 90 42 90 49 90
Flight S Disc 2 Amsona*			42 90 42 90	727 A 7	41,84	41 90
y and the second					20.00	
Flores Pro 6 Vancous			42.90	and Paris	20.94	43 90
Flight S Disc 7 Florids*			42.90	Dragon Ninja	29.94	49 90 41 90 46 90 42 90 44 90
	42 90	42.90	42.90 42.90 42.80	Dragon Spirit	26.94	36.90
Flight 5 Disc 11 Mis Justen*	42 80 62 90 42 90	42 90	42.90 42.90 42.80	Dragon Spirit	28.94 26.94 29.94 36.94	36.90 43.90 41.90
Flight's Disc 11 Michigen*	62.90 42.90 46.90	42 90 45 90	42.90 42.90 42.80	Dragon Spirit	26 94 26 94 29 94 36 94 31 94	36.90 43.90 41.90 44.90
Flight'S Disc 6 Knessas* Flight'S Disc 7 Floride* Flight'S Disc 9* Flight'S Disc 11 Michigen* (Transmiss NI) 1	62.90 42.90 46.90 62.90	42 90 45 90 42 90	42.90 42.90 42.80 42.90 46.90 42.90 45.90 42.90	Dragon Spirit	28.94 26.94 29.94 36.94	36.90 43.90 41.90 44.90
Flight S Dine W European*	62.90 42.90 46.90	42 90 45 90	42.90 42.90 42.80	Dragon Spirit	20.04 26.04 20.04 36.04 31.04 20.04	36.90 43.90 41.90 44.90
Flight S Disc W European* Fuotball Manager 2 mit	62.90 42.90 46.90 42.90 57.90	42 90 45 90 42 90 42 90	42.90 42.90 42.80 42.90 46.90 42.90 45.90 42.90	Dragon Nima Dragon Spirit Smiyn Hughes Socces  (1774 A	20.94 26 94 29 94 36 94 31 94 20.94	36.90 43.90 41.90 44.90 43.90
Flight S Disc W European* Fuotball Manager 2 mit	62 90 42 90 45 90 62 90 62 90 87 90 93 90	42 90 45 90 42 90 42 90 54 90 53 90 89 90	42.90 42.90 42.90 42.90 46.90 42.90 42.90 42.90 42.90	Deagon Nime Dragon Spirit Smiyn Hughes Socies  1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	28.94 26.94 29.94 36.94 21.94 20.94 29.94 29.94 21.94	35.90 41.90 3 41.90 3 44.90 41.90 41.90 41.90 41.90 41.90 41.90
Flight S Disc W European* Fuotball Manager 2 mit	62 90 42 90 45 90 62 90 62 90 87 90 93 90	42 90 45 90 42 90 42 90 54 90 53 90 89 90	42.90 42.90 42.90 42.90 46.90 42.90 42.90 42.90 42.90	Deagon Nime Dragon Spirit Smiyn Hughes Socies  1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	28.94 26.94 29.94 36.94 21.94 20.94 29.94 29.94 21.94	35.90 41.90 3 41.90 3 44.90 41.90 41.90 41.90 41.90 41.90 41.90
Flight S Disc W European* Fuotball Manager 2 mit	42 90 45 90 45 90 42 90 42 90 57 90 53 90	42 90 45 90 42 90 42 90 54 90 53 90 69 90 69 90 61 90 51 90	42.90 42.90 42.90 46.90 46.90 46.90 42.90 42.90 42.90 57.90 51.90 98.90 77.90	Deagon Nime Dragon Spirit Smiyn Hughes Socies  1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	20, 90 26 90 26 90 36 90 31 90 20, 90 39, 90 20, 90 31 90 31 90 31 90 31 90 31 90 31 90 31 90	43 90 43 90 43 90 43 90 43 90 43 90 44 90 45 90
Flight S Disc W European* Fuotball Manager 2 mit	62 90 62 90 65 90 62 90 62 90 63 90 69 90 77 90 91 90	42 90 65 90 42 90 42 90 54 90 83 90 89 90 77 90 81 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	43.90 43.90 43.90 44.90 43.90 43.90 43.90 43.90 43.90 66.90 54.90 66.90 66.90 66.90 66.90 66.90 66.90 66.90
Flight S Disc W European* Football Manager 2 mit Expension Kit	62.90 42.90 45.90 42.90 87.90 93.90 69.90 77.90 81.90	42 90 45 90 42 90 42 90 54 90 53 90 69 90 77 90 61 90 73 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	43.90 43.90 44.90 44.90 44.90 44.90 44.90 44.90 44.90 44.90 44.90 47.90
Flight S Disc W European* Football Manager 2 mit Expension Kit	62 90 42 90 65 90 62 90 62 90 62 90 63 90 60 90 77 90 61 90 73 90 81 90 84 90	42 90 45 90 42 90 42 90 54 90 69 90 69 90 77 90 61 90 73 90 64 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	43 90 43 90 44 90 44 90 44 90 44 90 44 90 44 90 44 90 47 90 47 90 47 90 47 90 47 90 48 90 47 90 48 90 48 90 48 90 48 90 48 90 49 90 40
Fight S Disc W. European Football Manager 2 mit Resembled in 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997	62 90 42 90 65 90 62 90 62 90 63 90 69 90 77 90 81 90 73 90 81 90 77 90 84 90 77 90 84 90 77 90	42 90 45 90 42 90 42 90 54 90 83 90 77 90 61 90 72 90 57 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	35.90 31.20 31
Fight S Disc W. European Football Manager 2 mit Resembled in 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997	62 90 42 90 65 90 62 90 62 90 63 90 69 90 77 90 81 90 73 90 81 90 77 90 84 90 77 90 84 90 77 90	42 90 45 90 42 90 42 90 54 90 89 90 77 90 61 90 73 90 57 90 54 90 77 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	35.90 31.20 31
Fight S Disc W. European Football Manager 2 mit Resembled in 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997	62 90 42 90 65 90 62 90 62 90 63 90 69 90 77 90 81 90 73 90 81 90 77 90 84 90 77 90 84 90 77 90	62 90 65 90 62 90 62 90 54 90 57 90 61 90 77 90 61 90 72 90 64 90 77 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	30.50 31.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20 41.20
Fight S Disc W. European Football Manager 2 mit Resembled in 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997	62 90 42 90 65 90 62 90 62 90 63 90 69 90 77 90 81 90 73 90 81 90 77 90 84 90 77 90 84 90 77 90	42 90 45 90 42 90 42 90 64 90 69 90 69 90 61 90 73 90 73 90 73 90 73 90 77 90 77 90 77 90 73 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	3 38 00 1 41 00 1 1 00 1 1 00 1 1 00 1 1 00 1 1 00 1 1 00 1 1
Fight S Disc W. European Football Manager 2 mit Resembled in 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997	42 90 42 90 45 90 42 90 42 90 57 90 53 90 69 90 77 90 57 90	42 90 45 90 42 90 54 90 54 90 53 90 69 90 61 90 77 90 54 90 77 90 77 90 77 90 73 90 73 90 73 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	3 36 00 1 35 00 1 41 0
Flohis Disc W European (Notation and State of St	42 90 42 90 45 90 42 90 42 90 57 90 53 90 69 90 77 90 57 90	42 90 45 90 42 90 54 90 54 90 53 90 69 90 61 90 77 90 54 90 77 90 77 90 77 90 73 90 73 90 73 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Ninja Dragon Spett Emiyrs Hughes Socces  1.11.1.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2.2	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	3 30 00 1 31 00 1 41 0
Fight S Disc W. European Football Manager 2 mit Resembled in 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997 1997	62 90 42 90 65 90 62 90 62 90 63 90 69 90 77 90 81 90 73 90 81 90 77 90 84 90 77 90 84 90 77 90	42 90 45 90 42 90 54 90 54 90 53 90 69 90 61 90 77 90 54 90 77 90 77 90 77 90 73 90 73 90 73 90	42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 42.90 57.90 61.90 64.90 64.90 64.90 64.90	Deagon Nime Dragon Spirit Smiyn Hughes Socies  1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1.1	26, 90 26 90 26 90 36 90 21 90 28, 90 29, 90 29, 90 21 90 26 90 30, 90 31 90 31 90 31 90	3 30.00

87 90 57 90 111 90 87 90 87 90 87 90 81 90 81 90 81 90 71 90 77 90 77 80 97 90 77 90 77 80 98 90 58 80 73.80 73.90

R. Schuster Computer Obere Münsterstr. 33-35 · Tel. (0 23 05) 3770 · 4620 Castrop-Rauxel

allan is such adult Computertyp angeben with the such adult of the





Rollenspiele als Briefsimulation, die neue Freizeitidee aus den USA/ Kommen Sie zu Ehren, Adel, Land und Reichtum, schreiben Sie die Geschichte neu!

Verschiedene Spiele a. A. Wir senden Ihnen geme unser unverbindliches Info. Decos GmbH Abt. P6

Postfach 7 • 6382 Friedrichsdorf • Telefon 06175 - 7276

### ! Lösungsservice Berry!

!Neu und Brandheiß!

### **KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:**

- \* Dragon Wars
- \* Bloodwych I
- \* Hillsfar
- \* Wasteland
- \* Elite
- \* Pool of Radiance
- \* Champions of Krynn und viele andere

(Liste antordern) Demnächst. Sentenel Worlds, Starflight I u. Chaos strikes back The Mind of the server decided by Mind on VS. M. Int.

Vorbestellung möglich)

Bestellung rund um die Uhr bei

Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/795102



A-1180 Wien, Schulgasse 31 Tel.: 02 22/4 08 23 35, Fax: 02 22/4 08 99 78

Ladenverkauf & Versand österreichweit geöffnet Mo.-Fr. 10-12 u. 13-18, Sa. 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 4082335 V . . . . 8 . .

+ 799

AMIGA-ATARI ST-PC Public Domain

Größte

VIELE SSI-STRATEGIS TITELIN



ür alle Piloten und solche, die es werden wollen, haben wir den ultimativen "Play-ers Guide" für "Their finest Hour: Battle of Britain", Jan-Christoph Klein aus Meerbusch fühlt sich in ieder der einzelnen Maschinen zu Hause und hat seine taktischen Finessen zu Papier gebracht. Neben speziellen Hinweisen zu jeder der 56 Missionen hat Jan-Christoph noch allgemeine Tips parat. Wir wollen Euch dieses Mammutwerk natürlich nicht vorenthalten. Aus Platzgründen müssen wir allerdings den "Players Guide" auf meh-rere Ausgaben der POWER PLAY verteilen. Und jetzt wünschen wir Euch viel Spaß beim Fliegen. mh/al

### Allgemeine Tips

1. Ruhig mal am Anfang einige Trainingsflüge drehen, um sich mit der Maschine, deren Eigenschaften und mit den Instrumenten sowie mit den Sondertasten auf der Tastatur vertraut zu machen.

2. Wer schnell ein Erfolgserlebnis haben möchte, sollte sich auf eine Maschine konzentrieren (z.B. Me-109) und auf ihr mit seiner persönlichen Crew fliegen (am besten sehr

3. Um eine Mission erstmal kennenzulernen, solltet Ihr beim ersten Flug alles (Damage, Fuel usw.) auf "unlimited" stellen: nur die Einstufung des Gegners (Ace, Top Ace etc.) solltet Ihr möglichst so lassen. wie sie ist, da Ihr sonst ziemlich überrascht sein werdet, wenn sich die Gegner später nicht mehr so leicht runterholen lassen

4. Immer nur auf eine persönliche Crew konzentrieren (d.h. nur immer mit ihr fliegen), nicht immer die Crew wechseln. Das führt nur dazu, da8 Eure Punkte, Orden und Beförderungen sich auf mehrere Crews verteilen und Ihr nicht so schnell Karriere macht.

5. Gleich am Anfang für jeden Maschinentypen eine persönliche Crew schaffen, damit man schnell Punkte bekommt. Jäger:

Wenn Ihr englische Jäger fliegt (Spitfire, Hurricane), müßt Ihr Fabriken, Flughäfen, Schiffe und Radarstationen vor feindlichen Bomberangriffen schützen. Oft ist das gar nicht so einfach, da die Bomber nicht gerade schlecht bewaffnet sind und dazu noch



# BGEHOBEN

schwer zu schaffen, daß die Angriffsziele der Bomber ganz verschont bleiben. Oft passiert folgendes: Man hat eine Me-109 gerade schön im Fadenkreuz, sitzt schon fast genau hinter ihr oder verfolgt sie wie ein Wilder. Währenddessen gelingt es dann den Bombern, ihren Angriff abzuschließen und ihr Ziel zu treffen oder sogar ganz zu von deutschen Jägern be- zerstören. Daher sollte man

schützt werden. Es ist sehr I vor allem die Bomber im Auge behalten und den Angriffen der Jäger so gut wie möglich ausweichen. Was meistens gar nicht so einfach ist. Hat man eine Me-109 im Nacken und hört schon die 20-mm-Kanonen knallen, ist es natürlich schwer, dem Bomber zu folgen, der dann in der Regel noch außer Schußweite vor einem fliegt. In den meisten Fällen muß man bald den Angriff I den Flügeln hin und her und

auf den Bomber aufgeben, da die eigene Maschine bald wie ein fliegender Schweizer Käse aussieht.

Will man trotzdem den Angriff hartnäckig auf die/den Bomber fortsetzen, was auch meistens das Beste ist, muß man geschickte Taktiken anwenden, um den Jägern auszuweichen.

a) Man wackelt wie wild mit



### AFC Computer & Telefonfachhandel 4048 Grevenbroich 2 • Poststraße 75

Tel. 02181/73797/3562

Versand & Ladenverkauf

Computerspiele in großer Auswahl zu Top-Preisen, alle Systeme

Amga ST C 64 BM
Great Court 47/47 43/66
Dragons Breath 69/69
F-29 59/59
Midwinter 79/79 ///6
Invest ation 69/69

89/69

Damocles



Amiga 3,5"-Laufwerk extern 199 DM, intern 179 DM Atan 3,5" extern 219 DM Anrufbeantworter ab 183 DM Disketten 3,5" 13,90 DM, 52,5" 5,80 DM, Aurotelefon ab 4999 DM netto. Drucker (C-400 889 DM, LC-10 439 DM

Wir haben Top-Preise. Fragen Sie nach weiterem Computer- & Teleionzubehör. Händleranfragen erwunscht

THEL	C 64 .C1	C-64 (D)	AMIGA	\$1	PC	PP/6 !ACHTUNG!
Aba						BESTELLUNGEN VOM
			100	1 2	4.4	DESTELLUNGEN YUM
No. of the same		2.0	9.4	- 1	13 4	14 11 2
3000		5 4 4	. 4		5	
4 1 4 0	4.4	3 - 4		4 -		VERSANDKOSTEN FREI!
-	4 4,	1.4	100 -	L +	111	
				4.4	_	VERSAND-TELEFON
9	, A	1. 14	,	4.0		
2" 2"			20.00	1 1 10		(06196/82467)
Figs di	250 0	0.00	2 1		4 44	
*1 4			- 1	- 4	100 -	MO -FR 14-21 UHR
11 - W. 27	3.4	. A	-:			SA 9-14 UMR
F		14 ×	100	P 26		011 0 11 01111
Service on the service of the servic	24.9	4 >		400		KOSTENLOS AKTUELLEN
						KATALOG ANFORDERN
THE ROBERT	( 4		100 4			

Neu: Sega, Nintendo, Atari LYMX and andere Spiele + Systeme > A

VERSAND NN + 6,00 DM VORNASSE + 4 D0 DM

PREISANDERUNGEN VORBEHALTEN

TÄGLICH

HBHENSTRASSE 31



### Die neue Flashpoint-Filiale Hamburger Str. 68 2360 Bad Segeberg Tel.: 04551 / 4097

ab 1. 5.1990, täglich von 8.00 Uhr bis 17.00 Uhr. Unser neues Team freut sich auf ihren Anruf und sagt prompte und korrekte Lieferung zu.



weicht so den Schüssen seines Verfolgers aus. Auch Steigen und schnelles Sinken, verbunden mit dieser Taktik, hat sich bewährt.

b) Man läßt den Gegner an sich vorbeifliegen, indem man einen Salto nach unten macht (das gleiche kann man natürlich auch nach oben machen, was sich vor allem in niedrigeren Höhen empfiehtl).

Wenn der Gegner schon näher hinter einem ist, kann man auch die Räder und Flaps ausfahren, was aber nicht so effektiv und sicher ist. Auch das Abschalten des Motors oder die Umdrehungen zu senken, hat sich bei mir nicht als sehr gut erwiesen, da man so oft einen Stall provoziert. und auch sehr schlecht gepanzert ist, ist sie, noch auf dem Weg zu ihrem Ziel, sehr einfach abzuschießen. Ihr braucht nur ca. 3s voll draufzuballern. und sie entschwebt in den ewigen Stukahimmel. Auch ihr Reargunner kann Euch kaum etwas anhaben. Gefährlich wird sie nur, wenn sie sich schon in ihrem Dive-Angriff befindet. Dann ist sie nämlich unheimlich schnell, und ihre Bomben treffen fast immer. Wenn Ihr nicht sehr nah an ihr dran seid, habt Ihr fast keine Zeit und auch keine Möglichkeit, ihren Angriff zu stoppen und ihr Ziel zu schützen.



c) Eine der besten Taktiken (man muß aber am besten über 3000 Fuß fliegen), wenn ein Gegner genau hinter einem sitzt, ist, die Maschine steil hochzuziehen, bis man die Sonne (bei normalem Stand) etwas über seinem Fadenkreuz hat. Nun schaut man in den Rückspiegel und sieht, wie die gegnerische Maschine unter einem herfliegt. Wenn die Maschine aus dem Spiegel verschwunden ist, taucht man wieder schnell nach unten und siehe da: Das gegnerische Flugzeug sitzt einem im Fadenkreuz. Oft nimmt einem ein "Stall" aber die Arbeit ab, nach unten ziehen zu müssen. Am bequemsten für einen englischen Jägerpiloten ist es natürlich, erst den gesamten Begleitschutz auszuschalten und sich dann auf die Bomber zu stürzen, die mit ihren Schützen nicht mehr allzuviel Schaden anrichten können. Bomber sind übrigens recht schwer abzuschießen, da sie meist (außer Ju-86B "Stuka") sehr gut gepanzert sind und ihre Schützen Euch manchmal recht große Probleme bereiten können. Selbst in einer optimalen Position braucht Ihr ca. 20 Schuß (bei Jägern nur ca. 7 Schuß), um sie abzuschießen. Als gesonderter Fall muß die Ju-86 Stuka behandelt werden, da man bei ihr einige besondere

Abschußtaktiken anwenden

muß. Da sie sehr langsam ist

Als deutscher Jägerpilot habt thr es um vieles einfacher, da Ihr erstens zwei super Maschinen zur Verfügung habt (ich persönlich halte die Me-109 für die Maschine mit den besten Eigenschaften in dem Spiel) und da zweitens Eure Aufträge meistens nicht sehr schwer sind. Als Me-109/ 110 habt Ihr nämlich fast immer die Aufgabe, Eure Bomber vor gegnerischen Fliegerangriffen zu schützen, so daß sie ungehindert ihren Bombenangriff ausführen können. Da die Bomber recht gut gepanzert und bewaffnet sind und Ihr auch sehr gut bewaffnet seid. ist es meistens kein Problem. Eure Bomber zu schützen. Bomber:

Bomber könnt Ihr nur fliegen, wenn Ihr für die deutsche Seite fliegt. Unterscheiden wir zwischen folgenden Bombertypen:

1. Jagdbomber: Me-109/110 2. Sturzkampfbomber: Ju 87 Stuka

3. Schwere Bomber: He-111/ Dornier Do-17/Junker Ju-88A-1

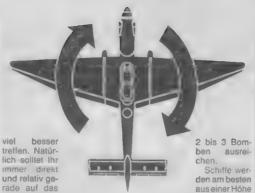
Eure Aufgabe als Bomberpilot ist es, Bodenziele zu bombardieren, als da wären: Fabriken, Flugplätze, Radarstationen und Schiffe. Recht schwer wird die Sache, wenn viele Gegner in der Luft sind oder wenn Euer Begleitschutz fehlt oder jämmerlich versagt. Man muß den Bombenauftrag ausführen (d.h. treffen) und dazu noch seine Maschine vor gegnerischen Flugzeugen verteidigen. Eine schwere Aufgabe.

#### PLAYERS GUIDE

Man sollte sich zuerst nur auf sein Ziel konzentrieren und seine Bomben abwerfen

Das Treffen mit den Bomben sollte kein allzu großes Problem sein

Man sollte die Bomben nach Gefühl aus einer Höhe von 1000 bis 100 Fuß abwerfen. Es empfiehlt sich nicht, noch tiefer zu gehen. Die Bombenexplosion kann die eigene Maschine zerstören, und man kann nicht mehr mit dem Fallschirm aussteigen. Der Bombenabwurf aus großen Höhen ist nicht besonders einfach. Die Zielautomatik ist hier eine sehr große Hilfe. Am besten geht's aus dieser Höhe, wenn das Ziel gerade am Rand des Zwischenringes zwischen dem schwarzen Ring und dem ersten gelben liegt. Werft die Bomben lieber etwas zu spät, da das Ziel meistens etwas weiter weg liegt als erwartet. Wem Bombenabwerfen insgesamt zu schwer ist, kann seinen Bomber kurzfristig in einen Divebomber verwandeln, indem er sich aus einer Höhe von ca. 10000 Fuß senkrecht auf sein Ziel stürzt. So könnt Ihr



Bei Fabriken und Flughäfen sollte man sich seine Angriffsposition auf das Ziel so aussuchen, daß die Bomben, selbst wenn sie das anvisierte Ziel überfliegen, noch z.B. eine Halle treffen, die hinter dem eigentlichen Ziel liegt. Wenn man schon etwas eingeübt im Bombardieren ist, sollte man die Bomben nicht alle auf einmal und damit auf nur ein Ziel werfen. Für ein Einzelziel (eine Halle/ein Gebäude) sollten ca.

Ziel zufliegen.

von 100 Fuß

oder weniger getroffen, wobei das Schiff senkrecht zu einem stehen sollte.

Außerdem solltet ihr, wenn Ihr sehr flach fliegt, nach dem Abwurf schnell nach oben ziehen, damit man von der Explosion nicht erwischt wird. Außerdem darauf achten, daß die Maschine beim Abwurf ganz gerade ist, denn selbst die geringste Abweichung kann dazu führen, daß der größte Teil der Bomben danebengeht. Wenn man eine Stuka oder eine Do-17 fliegt, sollte man auf jeden Fall bei Schiffen alle Bornben auf einmal abwerfen, man geht sonst das Risiko ein, das Schiff nur zu beschädigen. Als Pilot einer Ju-88 oder einer He-111 (notfalls auch bei einer Do-17) kann man mit den vorhandenen Bomben auch zwei Schiffe versenken.

Schützenpositionen:

Bei der Bombenabwurfsaktion solltet Ihr Euch durch nichts stören lassen. Schaltet einfach alle Schützenpositionen auf Automatik und konzentriert Euch auf den Bombenabwurf. Aus Schützenpositionen kann man nach einiger Übung gute und schnelle Abschüsse erzielen. Die wichtigste Position ist die nach hinten, weil von dort die meisten und längsten Angriffe kommen. Hierauf solite man sein Augenmerk richten. Gleichzeitig aber nicht von vielen Gegnern in der Luft verrückt machen lassen, sondern sich auf eine bestimmte Position konzentrieren.

Zum Beispiel: Man schießt per Hand nach hinten und hat die anderen Positionen auf Au-

**FUNTASTIC** spielt immer mit: Bei den News Beim Service Beim Preis

Disks only, Prebe in ONC	62	AM	\$2	PC
Mt.# . fur PCs auch auf 3.51 telt	ישמין	mt ar	geber	7
SUPERIOYST NAVIGAT KONOK	29			
NAVIGAVSOOI FRAVETTEG ALJE 1 ME FOUNDBLASTER CARD PC 24-40		198		449
3-D TANKS MULADION		45	53	65
B BARRAMBUZ XORTTA 284		65		- 81
AFTER THE VANAR	39	51	51	
WAK Y		65 57	6.5	
APPRENTICE	41	57	52	
*CUAVAU"		65	85	
ARMA A		77	77	72
ATOMIX STRATEGY #		59	59	6.5
NUSTERUTZ 2.12.1775 #		60	68	86
AJ,	57	81	81	81
BATTLE OF BRIT FINEST HL #		81	81	81
BLOCK OUT (SUPER-TETRIS)		73		73
BORSENFEBER II	51	73	73	73
BOMBER FS.M.	Si	77	-81	85
SOMBER MISSION DISK		45	45	45
ORODINO (NAPOLEON 1812)	73	73	72	22
MUCE LEE UVES IN	- 0	665	45	6.5
ESS JAME SEYMOR	42	73	65	45
SUDDIAN B	-11	65		73
ADAVER		73	73	73
AITHAGO		45	51	73
ASTLE MASTER #		60	4/9	81
HAMPIONS OF KRYN II	65	65		27
ODENAME CE MAN II	-2	103	103	
OLO4ADO		65	65	
ONOUFROR 3-D TANK #		73	73	73
OLASE OF AZURE BONOS #	65	81	61	22
RACK DOWN	65 30	3.5	51	-
JBAZY SHOT GALLERY	0.4	53	57	57
DARK CENTURY #		57	62	62
DAS HAUS (STRATEGIE)		90	47	59
DAS MAGAZIN ISTRATEGIE	38	500	42	59
DAVO WOLF SECRET AGENT	400	30	40	0.0
DEATHBRAKEER		73	73	73
DEFENDERS OF EARTH	41	57		/3
DEMONS TOMB	41	65	57	48
DE HARD Ø	55	65	65	65
DOMANION	20	73	65 73	65
MAGON FLIGHT		/3	13	777
PROCESS OF THE PROPERTY OF THE	41	70	65	73
PRAGON WARS 18T 4]	41	18	70 50	-81
PAAGOAS BREATH		. ??	77	
PRAGONS (AIR 2		112		
PRAGONS OF FLAME #	51	65	65	6.5
TYPHASTY VEHILIS	43	73	73	
MOTION	30	65	51	65

_					
ESS 12 84 5		63	2.3		140
FAS" VA WEST SER A 48 8		23			
1500 AS AL 2 2, 6 12 49 B			23	73	1 (5 4
1 6 AM 5 D. 8	49	65	65	65	0.4
1 29 KETALAHUR		6.7	65		2A.64
FACE OFF EISHODIEY #	533			81	1 20 44
FALCON F To 2 INTILLIDER		101	101	95	PA'
FC JAFBPOOL	41	S7	53	57	DAV
FLIGHT OF INTRUDER	-0.1	23	73	73	200
FS FLIGHT SM. BOEING ATP		1.3	/3	122	28
	,				
FS FUGHT SM III 8				115	3
FS FUGINI SIM AY CONSTRET.	Ø .			7	>> ,
FRED		73	73		24 P
FULL METAL PLANETE II		45	65	65	84.0
GHOSTRI STERS 2	200	65	65	2.9	RAN A
GOLD OF REALM HARB		51	5.7		2
CR A" COURTS TENNIS II	57	73	65	23	1 2
C. T. COOKIS ISINGS	91	4.00			1.1
	3.	95	65	88	4
B JUNIE WYNYG CRAH	31	47	47	62	35.5
HARDBALL 2 Ø	41	73	73	73	SAW.
HARLEY DAVIDSON BOAD (I		65	65	65	4 can
HARRICANA B		73	73	73	5 144
HARRER COMBAT SAL		48	60	68	1 14
HEROES QUEST #		103	95	112	10
HOT 900	30	46	45		
HU1 400	277		60	73	S.W.
F T MOVES SHOOT IT!		73		73	1 5 GA
IMPERLIM 2020		73	73		35 6
IMPERIUM VON ROM	65	23	73	73	. 50%
A-DHANA JONES ADVENTUILE	8	73	73	81	5 124
NUMBEROUS SOO BACE II				73	SPAC
ENFESTATION #		65	65	73	STAC
PATERPHASE		68	46	6.0	SA
RON LORD #	46	73	-	81	SA
6H00	40	73		73	
TALY SOCCER	49	63		7.2	1 AK
	47	66	65		STARK
MANHOE		45	S1		S AR
GCA OFF PL/O'ER MANL	39	51	51		S Ar
12,A00 II	39	SI	51	4.5	5,7.54
KNIGHT & FIGHT	63	73	73	45 73	84 0
LEAVANG TERAMS	43	23	55		1 3
LEGEND OF SWORD #	70	45	65		1 3 3
LEGURE SUIT LAMEY 3 1 MILE		103	183		6 32 3
CETSCHEE SION DAMES 3 HARBO		100	103	108	
U-IX ATTACK CHOPPER #				99	'A'41
1000		57	57	23	476
LOOM'S		- 81	81	81	AN.
LOW BLOW IDCKBOXENG #				73	. 11.
LOST DUTCHWAY MINE		57	5.7		40.0
MAGIC JOHN'S BASKETS, TAMB	43	65	57		* pg >
WAY VI-RUNTED	41	65	51	65	
MC4 NOS SOCCER	51	73	4S	66	0.30
	21				9 48
MONTHERE		66	7.3	99	
NINUA SPIRIT	43	73	73		C No.
NO SAX PLEASE, ECYPTEANS		46	65	65	, " EAL.
NUCLEAR WAR CONFLICT		73	73	73	1 75x
OCCUPROLY SUPERIOR A		80	81	144	741 4

CRNA AMESE	38	73	7.3	7.3
54 '4, 890 JB	36			
12 47000	30	65	0.5	65
PACE JAHRAR BALLEY &		SB	5.8	58
DR WASA &	41	4.0	10.1	65
	7		2.	0.5
PAN WHEN WOASTERS		3.5		
PROPERTY NO. OF S.	41	6.2	73	0.4
	4.3	3.7	66	69
1/4 1 1/4 1 1/4/2 O 10/0	43	13	/3	63
PART REPORT RESPONDED	62	65	69	65
SEL HALANCE F		65	65	73
PE, V COUTYS	5	03	03	73
	,			
DATE AS AS				41
EXTEND SCHRAM WILLIAM	39	63	65	73
2411 0				
WW .		65	65	
EN STATE	45	65	65	88
8 1 2 7		2.3	73	
4 1 N 0				
4"" + J 4A + C.E;		59	47	5.9
85 V ASTER V CIS		4"		49
SAV RA P	60			
No Wh				13
S KAMI STR'S GHTHLANE	39	5	5"	
S TRAMS WE TANKE		23	73	73
1 WE WAS BUILD				13
	39	51	5	
10 18	4	58	65	73
S.M. Y - WAN EDITOR #	34	19		39
Sec money the ches				
SKA JAKS	41	4.9	4.9	49
	43	23		73
SON A NO STAL AL SUPERPRESS STAL BARES STAL BARES STAL BARES STAL BARES STAL BARES STAL BARASO	-,0		2.2	13
NO F STOR		73		
STAL AL SUPPRISONS.		29	08	
C 9 2 9 5 5 4 5 5	39	5	51	
FIAC No. of The No.	51			
2.36 61.8 6 - M	2.	8	37	7.7
5 A) 15 1				7.3
CAZ MIMASO		7.3	73	89
I AK BEE'S I NA FRONT B				
" We see ? . At world ?		65	0.5	7.7
STARK 1	41	65	73	
5 AR ( - " 28				65
SAV N. B		2.2	2.7	
7 00 14 14	42	73	23	73
STORM THE 2 DELIVERANCE	4.2	65	65	
C" " " AD WA + D D	4	65	65	65
CONTRACT CONTRACT	-	0.3		0.7
		73	7.7	
SUP KLAR BACAG		5	5.	
C PERP 1 P SAGAR	41	73	73	7.3
		13	13	
CANN WAY	44	73	65	65
"ANK V I				8
				~
JAN WASTER!		23	73	
The Charles Brooks a		23	73	23
THE RESERVE ASSESSMENT A			08	108
"H R NEW R LINDERFY	4			
		65	65	73
		73	73	
6 28 AK 1545		65		8.
V-7 (				17
		53	53	
"CAS & 1 SACHE, B		65	65	6.2
TEXT S A F RAY SAL				15
D				3
VITALIA IN IA.	65	\$7	17	
ALAM. 18. W.	51			
	_			

UTTHIA 6 UN SQUADRON UNRIA		86 73 73	86 73 73	Be
W C PTZCTICEHOCK THB	41	73	65	68
WAR AU WEST THISTER GUND	36	65 65 96	65 65 96	65
WYNEST KINTSHULATION	51	27 81	27 B1	81
X C/U* XENUMORN- #	4	57	57	A:
SAK ACKACKET 9	57	73	73	7
ZAMICONCEL O	The state of the s			



FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 140209 Mulierstraße 44 D - 8000 München 5 (Kein Laden)

Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 26 81 38

Die Auswahl komplett - die Preise o.k. -Der Service super Wo gibt's mehr ?

· Alle Original Spiele der Top-Marken,

Sie können jederzeit bei uns bestellen, von Montag - Freitag durchgehend ab 10-12 und 13-17. Uhr irve, Zu den anderen Zeiten telefonischer









Re nhard Schröder
Frie-Vendt-Straße

Terefon 02 51/53 27 71 Telefax 02 51/53 28 42 Btx 02 51 53 28 42

No-Name Disk. 3 ½, 200 mit Aufkleber

10 Stück 16,95

ATARI Farbmonitor SC 1224

599,-

2. Laufwerk 3 ½'
für ST oder AMIGA 229,—
Internes Laufwerk

mit Einbaumaterial 199,—

MMHA ADD Speichererweiterung 512 KB, abschaltbar, mtt Uhr

Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wir versenden Hardware Software Buche und Zubehör

Pressiste mit Angabe des Computertyp gegen Einsendung von 2 - DM in Briefmarker Preise treibleibend Liefermöglichkeit vorbe halten

halten Ereferung per Nachnahme zzgi. Versand-Kosten

Händieranfragen erwunscht!

#### Spiele / US-Software

#### Die neuen Spiele von SIERRA

#### Weitere Software:

Microsoft Windows 286/386 175,- / 325,-DXF-Handler 510,-Umwandlung von Autocad 2.6 - 9.0 / 10.01 Fibu, Lohn und Gehelt, Auftragsbearbeitung in deutsch a. A

115 -

Preisanderung vorbehalten

F19 Steatth Fighter



S.D.I.

Import und Vertrieb von Videospiel-Konsolen und Zubehör

#### Micro Genius!!! Die Super-Spielkonsole ist da!



- \* 100 % kompatibel mit allen japanischen Nintendo Modulen
- \* 100 % kompatibel mit allen deutschen Nintendo' Modulen
- 100 % kompatibel mit allen US-Nintendo\* Modulen
- \* Joypads mit integnertem
- \* Anschlußfertig an jeden

Konsole inkl. 2 Joypads, Netzteil, Kabel, etc. <

DM 179,->

#### Sofort lieferbar:

| DM 99 | Arkanoid II ...... DM 98 | Arkanoid II ...... DM 99 | Silent Service DM 99 | Boproap DM 99 | Doubte Dragon I' DM 99 | Doubte Dragon I' DM 99 | Doubte Dragon I' DM 99 | Silent Service DM 90 | Strider DM 90 | Strid

WICHTIG: Mcro Genus wurds vollig unabhängig von hintandot entwickeit und nergietellt: Mcro Genus wird von Nintandot und segspansser noch enploblien 

\* Trademark Nintendo ist ein engetragenes Warenzeichen der 
Nintendo ein America linc. Nintendo Co., Lild 
Alle Gerfel ohne FTZ und VOE Prufung

#### Stefan Dudoff Imports

Perfallstraße 6 8000 München 80, Tel. 089/477605, Fax 4702331

#### POWER PLAY

#### PLAYERS GUIDE

tomatik gestellt. Aber Achtung. die Automatik ist nicht sehr genau und verbraucht schnell die Munition. Wenn nicht allzuviel los ist, könnt Ihr auch einer Maschine, die Ihr erst von hinten beschossen habt, die dann aber nach oben weggetaucht ist, in die entsprechende Schützenposition folgen und weiter auf sie schießen. Auf das Fadenkreuz in den Schützenpositionen könnt Ihr Euch nicht verlassen, da es sehr ungenau ist. Lieber selber schauen, wo die Schüsse hingehen und das MG entsprechend ausrichten. Die Beschreibung der Gunlichter (Handbuch S. 104) solitet Ihr Euch aut ansehen, da sie sehr wichtig ist.

Das Abwerfen der Bomben bei der Ju-87 Stuka ist sehr einfach. da Ihr mit ihr die Bomben sehr genau abwerfen könnt. Sie treffen immer, wenn Ihr es richtig macht. Ihr solltet nicht unter 8000 Fuß fliegen. Probiert schon gleich am Anfang genau auf das Ziel zuzuflie-

gen. Nun schaltet Ihr die Flugautomatik sowie die Automatik für den Reargunner ein und genießt den schönen Flug (meistens greifen Euch noch keine gegnerischen Flugzeu-

ge an). Wer es schneller haben will, schaltet auf "T", um die Zeit schneller laufen zu lassen. Überprüft immer wieder mal die Lage Eures Ziels mit dem übrigens sehr praktischen Rundumblick. Bei Abweichungen von über ±1 (nicht in der Höhe) solltet Ihr Euren Kurs korrigieren.

Wenn die Anzeige bei -85 (jetzt Höhe) angekommen ist, schaltet Ihr den Autopiloten aus, haut die Divebrakes raus und beginnt mit Eurem Dive, wobei Ihr genau auf das Ziel zuhaltet. Achtet darauf, daß Ihr senkrecht auf das Ziel zufliegt und nicht noch etwas davor seid. Bei ca. 1500 Fuß klinkt Ihr alle Bomben aus (achtet darauf, daß euer Flugzeug waagerecht fliegt. Nun zieht hoch und versucht Euch nach Hause durchzuschlagen.

# Allgemeine Tips für Fortgeschrittene:

1) Immer mit Höchstgeschwindigkeit fliegen (Motordrehzahl mit ± Taste auf 100 trimmen) Ausnahme: Landen und Bombardieren (75 oder >).

2) Gute Taktik: Wenn eine feindliche Maschine genau hinter einem fliegt: Steil nach oben ziehen, bis man die Sonne etwas über seinem Fadenkreuz hat. Im Rückspiegel sieht man, wie das gegnerische Flugzeug unter einem harfliegt. Jetzt wieder nach unten ziehen, und schon hat man die gegnerische Maschine genau im Fadenkreuz. Froher Absturz!

3) Immer sparsam mit der Munition umgehen (vor allem den "deflection shot" sollte man gut üben).

4) In einer Feuerpause oder wenn man den Gegner sucht, den Rundumblick benutzen. Richtung beachten! Wer ganz auf Sicherheit gehen will, sollte kurz mit der Kamera aufzeichnen, aber der Rundumblick ist genauer.

5) Wer nicht genau einschätzen kann, wann er den Feind trifft, sollte dies mit der Kame-



rafunktion ergründen. Nach einigen Flügen hat man dies aber im Gefühl.

Merkregel: Wenn die ersten Teile von der Maschine absplittern oder wenn sie qualmt, erst recht draufballern.

6) Wenn der Gegner genau vor einem fliegt, sollte man seine Maschine möglichst gerade halten, da man so am besten trifft

Dies ist auch insgesamt die beste Abschußposition.

7) Landen ist sehr einfach: Man muß nur die Landebahn genau senkrecht vor sich liegen haben. Dann geht man auf 75 Touren (ist man schwer angeschossen, bleibt man auf voller Leistung), fährt die Räder aus und drückt die Maschine auf ca. 100 Fuß nach unten und zieht sie jetzt wieder hoch, so daß sie nicht über 1000 Fuß in der Minute sinkt. Nachdem man gelandet ist, Motor abstellen und Q drücken. Was auch klappt: Man fliegt einfach auf seinen Flughafen zu und wenn man nur noch ca. 4 Meilen entfernt ist. Räder ausfahren und Q drücken. Auch gelandet!

8) Immer bis zur letzten Patrone und Minute im Flugzeug bleiben. Wenn man keine Munition mehr hat, sollte man versuchen, sich nach Hause zurückzuschlagen. Das gibt mehr Punkte.

9) Bei überarbeiteter Karte (Aircraft positions updated) sollte man sie sich anschlie-Bend unbedingt ansehen, da einem sonst oft Wichtiges entgeht

10) Nie ein und dieselbe Mission oft hintereinander fliegen. da es immer weniger Punkte gibt. Lieber "Exit from Program" machen und noch mal neu starten.

11) Ab ca. 8 Meilen Entfernung (je nach Höhe) erkennt man Bodenziele.

12) Man kann nie hoch genug fliegen (außer beim Landen und Bombardieren).

13) Der Zeitraffer im Spiel (Taste T) ist eine praktische und witzige Angelegenheit. wenn die Gegner noch weit entfernt sind.

(Schießt einmal, während Ihr den Zeitraffer aktiviert habt.)

14) Man sollte immer für jeden Flug eine Crew einsetzen.

(Als deutscher Pilot muß man aufpassen, daß man nicht über England mit dem Fallschirm aussteigt oder Q druckt, da man sonst gefangen

15) Sich immer das "Briefing" durchlesen da ist immer wichtige Information enthalten

16) Es gibt einen guten, aber sehr einfachen Trick, um schnell Punkte zu bekommen der Missionbuilder Mit ihm baut man sich eine Mission nach ungefahr folgendem Muster zusammen Fluggruppe 1 besteht aus einer Spitfire (so holt man sich für einen englischen Piloten die Punkte) Fluggruppe 2+3 bestehen aus je sechs Me-109 und Fluggruppe 4 aus drei Me-110 Wobei die letzten drei Gruppen naturlich den Befehl haben. "Return to home airfield", wo man sie dann nur noch am Boden abschießen muß Ergebnis immer ca 300 Punkte Man sollte aber aufpassen, daß man nicht am Boden zerschellt und gefangengenommen wird. Das gleiche kann man natürlich auch für den deutschen Piloten zusammenbasteln.

17) Wenn man von einer Mission zurückkehren will, aber es sind viele Feinde hinter einem, fliegt man (empfehlenswert von

allem bei Bombern: Schützen!) ganz flach über dem Boden (Wasser). Um die Absturzgefahr zu verkleinern, sollte man aber den Autopiloten einschalten. So stürzen viele Feinde ins Wasser.

#### Alle Flugzeuge im Vergleich:

#### Spitfire:

- + sehr schnell
- + sehr wendig und kann schnell steigen
- wenig Munition
- Hurricane:
- + mehr Munition als Spitfire
- + recht haltbar
- relativ langsam Me-109:
- + gut bewaffnet + sehr wendig
- + kann sehr schnell steigen
- unzureichend gepanzert Me-110:
- + super bewaffnet
- + sehr gute Panzerung
- da nicht allzu schnell, kann sie nicht gut schnell und lang steigen
- Ju-87 Stuka: + gute Bewaffnung
- + hohe Treffgenauigkeit beim Bomben
- unzureichend gepanzert
- kaum akzeptable Geschwindigkeit
- wenige Bombennutzlast
- kleine Reichweite
- + super Bewaffnung (funt Schutzen)
- relativ wenige Bomben - gut gepanzert He-111
- + super Bewaffnung (funf Schutzen)
- + sehr große Bombennutzlast
- + gute Geschwindigkeit
- + steckt viele Schusse ein - nicht sehr wendig und kann nicht sehr schnell steigen Ju-88.
- + sehr schnell
- (fur Bomber)
- + sehr haltbar
- + große Reichweite
- kann viele Bomben
- + sehr gute Bewaffnung (drei Schützen)
- kann nur langsam steigen Die 56 Aufträge:
  - 1. Schwierigkeit, schwer Insgesamt in der Luft: Spitfire: 3

He-111:3 Me-109: 6





Fordern Sie unseren kosteniosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an! completed type \$50 - 500 says are But green

- 10 H we

mphonography - socient C. Fallet go

Biucherstr. 24 - Postfactr 429 D-4290 Hosholt - Tel. (02871) 1630.88



DM Preis

. 9 . 45

4 95

59 15

#### **CLUE BOOK**

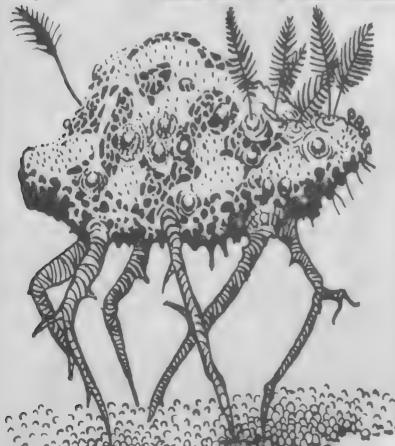
n dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue-Books". Diese Clue-Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue-Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue-Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute fahren wir fort, das Raumschiff "ISS Furchtlos" auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 (egal welcher Computertyp) zu begleiten. Mit der ISS Furchtlos fliegen wir weiter durchs All: Willkommen
zum vierten Teil des Starflight 1-Clue-Books von
Electronic Arts.

# Starflight 1 Clue-Book

(Teil 4)



#### Kapitän's Log, Sternenzeit 06.10.4620 23:18.59

Wir entdeckten eine potentielle Koloniewelt bei 144,44 und sendeten eine Nachrichten-Drone zu Interstel. Wir trafen auf viele Thrynn-Schiffe und führten durchaus fruchbare Gespräche mit ihnen. Dem Himmel sei Dank, sie antworteten auf freundliche Anrufe — noch ein wenig mehr Liebenswürdigkeit und Phenocti und Vetufixi würden rebeilieren.

Die Thrynn boten uns für unsere Kristallperle einen sehr guten Preis, aber meine Crew meinte, es sei nach allem, was geschehen ist, wahnsinnig, die Perle jetzt aufzugeben. Wir fragten die Thrynn nach anderen Rassen und sie erzählten uns, daß sie uns die mögliche Position des Planeten verraten würden, auf dem die Ruinen von Harrisons alter Basis wären. Er befindet sich in dem Sternbild des Stabes, und wenn wir "Piraten" zusammenhalten würden, könnten wir dort Untersuchungen anstellen. Die Thrynn sind eine Rasse von schlitzohrigen Geschäftemachern und sie sagten, daß sie gerne mit uns ins Geschäft kommen würden. Sie würden uns alle wertvollen Artifakte, die wir in der Galaxis finden, abkaufen. Ebenso gaben sie uns die Koordinaten eines Wurmlochs bei 98.79, das uns direkt zu einem Planeten befördert, auf dem sich ein "Shimmering Ball Device" befindet. Sie erklärten auch, daß ein "Ring Device" auf dem Planeten Mars des Sol-Systems versteckt sei. Wir müssen dieses System finden! Ich erinnere mich da an eine alte Logbucheintragung im alten technischen Referenzhandbuch, das verschiedene Hinweise enthält. 23:18.59

Wir werden zur Konstellation des Stabes fliegen müssen, um dort Antworten zu finden. Da ist ein vertikale Gruppe von drei Sternen auf der Sternenkarte etwas über dem Sternenhafen, die für mich wie ein Stab aussieht.

Kapitän's Log, Sternenzeit 12.10.4620 14:37.39

Wir haben alle drei Systeme von der Stab-Konstellation untersucht. Auf dem innersten Planeten des Systems bei 180,120 fanden wir Ruinen,



#### VIDEO **16 BIT** CANTES

Das Videospiel-Fachgeschäft im Ruhrgebiet:

**NEC PC Engine** Sega Mega Drive

PC Engine SuperGrafx

**Atari Lynx New** Nintendo Game Boy

Durch großen Lagerbestand alle Neuheiten kurzfristig lieferbar! In unserem Angebot auch der neue 32 Bit Super-Rechner:

**Fuiltsu FM-Towns** 

Außerdem führen wir ein reichhaltiges Angebot an Software und Zubehör für Amiga.

16 Bit, Homberger Str. 72, 4130 Moers 1 (bei Duisburg), Versand Tel.: 02841/21118

#### mpressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionadiraktor: Richard Kerlei

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (ht), Martin Galach (mg); Producer: Ulrike Poters

Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289) Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskriptelinsendungen: Manuskripte werden geme von der Redaktion angenommen. Sie müssen trei sein von Rechten Dritter Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffantlichung oder gewerbichen Nutzung angeboten worden sein, mid dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unweilangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Rolf Boyke Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie) Titel: Luserke

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) - verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172 Monika Burseg (147) Anzeigenpralse: Es gilt die Anzeigenpralaliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar

Anzelgen-Auslandavertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPO,
Teleion 0044/1/3405058, Teleiax 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaeler, Hesehs-Eist 12, 58348 Holon, Israel, Tel 00972/3/5562256
Talwarn-Xmi International Inc. 4F-I, No. 200, Sec. 2 Hain-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C.

Tel. 00886/2/7548631/633, Fax. 00886/2/7548710

Auslandsrepräsentation:
Schweitz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-8300 Zug, Tel: Bücher, Zeitschriffen, Home-Computer-Software: 042-44 0550, PC-Software: 042-44 0660, Fax: 042-415770, Telex: 862 329 mut cn
USA: IM & T Publishing, Inc: 501 Galiveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex: 752-351

Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Gro8-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie

Osterreich und Schweitz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgert 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkautspreis: Emzelheite DM 6.50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengeseltschaft, Hans-Pinsel-Str 2, 8013 Haar b. München. Jahresabonnement Inland DM 6990 frei Haus inklusire MwSt. Jahresabonnement Ausland DM 84. - frei Haus per Normalpost

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 55,-.

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionaleitung: Technik. Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich ge-schützt. Alle Rechte, auch Übernetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich wei-cher Art, ob Fotkopie, Miktorifim oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schrifflicher Genahmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-schlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnun-gen frai von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Berträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Belzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mittellung gem. Beyerlischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten. Otmar Weber, Ingenieur, München; Cert-Franz von Quadt, Betriebswirt, Munchen: Aufsichtsrat. Cir. Franz von Quadt, versitzunder. Dr. Rebert Dissmann

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen

Mari' & Telefon O 89/46 13-0. Telex 5 22 052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu errei-



#### **CLUE BOOK**

tonnenweise Endurium und den Teil einer alten Nachricht. die die Koordinaten von einigen Ruinen auf der Heimatwelt der Elowan, enthält. Das Institut glaubt, daß der Grund für die Sterneneruptionen sich irgendwo "coreward" befindet. Auf dem zweiten Planeten des nächstoberen Systems (180,124) fanden wir verschiedene Hinweise, die uns direkt zu zwei ziemlich heruntergekommenen Stützpunkten führten, die anscheinend von dem großen Piraten Harrison benutzt wurden. In der einen (59Nx22E) entdeckten wir ein merkwurdiges (rod-shaped) Artifakt und in der anderen Basis (54Nx13E) fanden wir Hinweise über Harrisons Verbleib. Wieder zurück im Weltraum stießen wir auf ein Raumschiff, das merkwürdig gebaut, aber doch irgendwie vertraut schien. Es verschwand im Hyperraum, bevor wir die Chance hatten, es anzufunken. Als wir das nächst gelegene System erkunden wollten. erhitzte sich unsere Schiffshulle und wir schafften es gerade noch, mit dem Leben davonzukommen. Das muß das System sein, vor dem uns die Notizen im Sternenhafen gewarnt haben. Verschiedene Schiffe sind hier schon verschwunden. Wir werden einen weiten Bogen um dieses System machen, bevor wir nicht mehr darüber wissen. Phenocti fand zwei Wurmlöcher in der Nähe des Stab-Sternbildes. Wir werden das nehmen (176,123), was auch im alten technischen Referenzhandbuch gekennzeichnet ist. Wir sollten es nur acht Sektoren entfernt vom Sol-System verlassen.

#### Kapitän's Log, Sternenzeit 17.10.4620 23:55.12

Das Glück begleitete uns. Wir fanden das Sternbild Pythagoras und mittendrin das Sol-System - die Erde ist also mehr als nur eine Legende. Sie ist der dritte Planet des Systems bei 215.86 und eignet sich ganz exzellent zur Besiedelung. In Ruinen (12Nx104W) fanden wir ein weiteres eigenartiges Artifakt (cube-shaped) und einige Informationen, die uns die Koordinaten des Hauptquartiers auf Mardan Zwei verrieten, das sich in dem benachbarten System befinden soll. Auf dem vierten Planeten des Sol-Systems, Mars, fanden wir das "Ring Device" an genau der Stelle (90Nx0W/E), die uns die Thrynn erzählt hatten. Ein Glück, daß wir die exakten



# MAN SPRICHT DEUTSH: And Name of the Control of the

Programments	Tpp	-	Arrigo	Alon	064	ent-PC
120 Grad Apache Strike	ARC	10				
Archon Collection	COOM	0	30.00		29,90	
Barbarton (Perygnople) Barba Tale 1	, ARC	D	34,90	24,00	34,00	
Baros Tato 1 - Dungoon Wapen Card Sharps	ROL	0			14,00	
Circus Games	ARC				9,00	
Chever & Smort	ADV	D	10.00			19 80
Coupl	SIM	0			29,80	
Dere : Dr. d. Erightenment Dungen Willed En Wester Besetar	ARG	20			24,80	
to Weave Desptar	BPC	D				10,00
Fyd Fyd - Payria	BTR	D	19.00		29.80	
FEBRUAR OF	ARC	Ď				
Finish Manager Finish or Alfha tear	9F0 9F0	D			16,86	
7 417 x 4	ADV	0	19,90		8.80	
23 1 h. EAT, WHEN'S SUDERBRIDE VB. 4	820	0	i		18.80	
same .	ARG	0		24,00	4 ac	
this ages	ARC	D	25,30			
	ARC		19.90		9.30 19.90	
a a a Karafe Part , and Prop	SPO	D	19.00		11 8C	195,00
None II Form III Carris Time Form III Carris Manager None III	SPO	0.0	80.90 29.80	68 BO 29.BO		
has all tracer Manager	SPO	D	54.90	34.90		
I contribute	STR	D.	39 90		24,00	
Lagacy Of The Anomalia Martin Madrana	ADV	p	20,00			30,00
Marster Phontor	ARC	-				19,00
Maye Agventures Meen 18: Golf)	SPO					10,00
Mexican Compandiam Mexican Chrolist	9M ARC	0 0	99.90		0,00	
Nevy Soul	0.000	D			34.95	
Hechenworld Hyctour Emborgo	1 ARC	0			14L80 0,00	
Ogro Di Importatio	900	D	20,00	46.00	40,00	40,00
Phynipals ()	ROL	-	38,90			
Photos Populous Promised Lands	1000	D	19,80	20,00		36,60
Pro Longue Baseball Pub German	970				10.00	18,00
Roadwar Europe	ROL	n	30,50	30,00		
Reseducers Sec. 4 xts utul			15 10			
Salah en SO-Action	ARG ROL	D	19,80			
Salarian or SC-Action  Salaria  Salaria	986				9 9C	20,20
Space Carries	ARC					18,90
Sport 6 (Sammburg) Sports Seectabular	1 SPO SPO	D			10,10	
Storotidee Name in a	SIM	D D	10,00	28.90		
Strategy Camera Strategy Camera Strategy Conce	929	v	10,000			10,00
Supply Cycle	ARC	D			10.00	13,30
Super Ser of Chin.) Separates Inn Hophpy	COM	Ď	20,00	19,00		
Table 1 -001	0.86			10,00	10.00	
The Boxing The Art Of Choos	BPO	D	19,00			
Three Shoeges Inungerests	, ADV	D			29,00	
Track & Fleld Intil. Joygod	1 8890				10,00	
Waterend	ARC	D	19,50			20.00
Africing Comes	ARC	D	14,00		19,90	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
Zaro Oravity	I ARG	Ď	24,66		-0.90	

#### ANLEITUNGEN (A): KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

 						<u>```</u>							
SZu A + h · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		A . setanta				Wa r aufrancisco				, r rt 1			
Nº O'Mr en o nombleet	(	Fae , Taie Agrenture		p	^	Ma a Mans or		-	-	30 1 + W. 25"			
Ace	,	A Fire Brigade	, L	-		Mars Sees	-	-		Sentinet Worlds 1 Paragraphs		2"	0
Ad-c , est, to 20 de2	p.	2 State mades			- 81	mark sings	-		Ph.	Sentines workes I Paragraphs		-	R
A tomate Realty City	D		2			Market	I			Ser Visers from Space	T,		
A se see Rea to Dungeon	4	Flugh historia			A	W . S Magic			A	Shall well he Boast		fa.	
Autowal	-	1 _31 = ator 449 90 DM			A	M James Many c 2			A	5" AD MO2"E			
Balance Of Power 1998 ed.		A Galdregon a Domain	1.	101	A	Millennum 2.2	- Ł.			Shogum	1.	P	
Bert s "ate "	1 9	Claric			- 6	Micpris Wassiges			A	Space Ace			
Bart ( are )	E b	- Germany 1985			Ä	Marty-Ge Manar	4.			Space Rogue			4.
Big-d = 2 P 3	E P	A Gottysburg			- 2	Havcom 6		-		Space Quest 1	- :	-	
Nat' col Act elam		A Coldruit		P	20	Nery Seal			-	Space Quest 2	- 1	- 5	- 0
Matherstonics 1942		A Contrast	- 5	P	3%				100		l-	- 6	- 8
Flar P. D. T	1. 9	A Quild of Thieves	- 6		2	Neuromanoer	L.	12		Space Quest 3	3-	- 32	A
Ba in Practicon		Gunship	4	46.	- 6	North American Cryff Wer 2		-	- 0	Stadt der Löuren	i.		4
Rate &		A Helloween	- E.	6		Occo	E.	P		Star Commend	i.		A
Bar a dice	1	. Hero s Quest	Ü.	D	A	Operation Marketgerden	-		A	Starflight I	Ĭ.		-
Fig. F. P. P. al		, lemane			A	Panzer Batties			A	Startiont2			
Ca - renmand	1 0	- Innerture Galacture			~	Percer Strike			A	Storglider 1			Ä
Cha is' sespaca		A Indiana Jones 3	7	D.	175	Page			-	Starobder 2			7
Chr 2 4 24	L i	# Came from The Depart		6		Phontonia 3				Steel Thunder			2
Code americanus			lo lo			Phantsey Star				STREET 1 INCUSTOR			- 11
Countries a Barraner	1. 9				04	Printing auto			- 0	Stellar Crusade	4	-	- 0
Conquest of Camelot	-	Kenstgruppe Kenstgruppe			A	Piretee	- 6		Di.	Storm scroes Europe			A
Curse of the Azura Bonda	L 0	. Koofthu Thipl			Α	Platoon		P		Bub Battle Simulator		- 0	A
Cam Busters		A King Arthur	1.			Police Queet 1	L.	0.	Α	Swerd of Aregon	L.	- 35	A
Beath and	9	A Kingdoms of England	-		A	Police Ovest 2	L.		A	Tangled Tales	-	-	Ä
Delender of the Crown		A ICing a Quest 1	L	59	A	Pool of Rediance	E.	50	- 6	Tedrin.			Ä
Dr. x Yu Antiqu ST	L e	* IGng s Quest 2	ĭ	10	A	Pool of Red Adv. Journal			A	Ultime 1			Ä
Da 2 - , 2	Ε .	.* IGno « Queet 3		10	~	Populous			-	Ultima 2			- 7
Oc Yearte.		A south a consess		2	- 7	Ports of Call	- 2	- 00	94		7	-	
001 = 4		A TOng s Quest 4	la la	97	A	Provident is Missalmo	6	V		Ultime 3	la la	- 12	- 0
5) - 15		Knights of Legend			- /4	Procident is airpoing			- 0	Ultima 4	E.	- 2	A
L no soid core on 40		A Kull	L.	p		Project Firestert	L	-0-	A	Ultima 6	L.	- p	A
Date to the		A LostNines			A	Project Stearth Fighter			A	Unimylled	E.		
O ag 1, a Amiga	E o	- Lost Pinla 2			A	Questron 2	L.	- 91		Un Periscope		- 10	- 6
Lina, - th wath		- Legacy of the Ancients	1	- 10	-	Reach for the Stars			.0.	War of the Lance			- 1
Day - Mary	1 0	A Leigure Suit Larry 1	- 7	- 0		Red Lightneng	1		- 6	Warship			7
Service Master	E P	A Letaure Sulf Larry 2	- 7	- 5	~	Red Storm Rising			7	Washeland		-	7
1 - 6		Z reserve and restA &		- 5	- 0	Man at Mark to	- 7		64	Transporter St.	E-	-	
Emily Street Mines		Leteure Suit Larry 3		- 2	65	Rings of Meduas		-		Wasteland Paragraphs		10	
Lattice Ab are	1 7	A Lucky Luke	l.	100	-	Robex	6	20		Wisard's Crown			Ø.
Intrichate	L P	Lurking Horror	I.	9		Rommel	-		A	Zack Mc. Kracken	L	- 17	A
		A District under Mount Water				Shanafa							

#### DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)











#### PD-Classics (Amiga) -Spiele und Anwendersoftware

Almi	10 -	AAR Toys	10 -
A	٠,	E. J. Commission	1
\$ 5,073	1	First 2	ж.
	1	P1 - P + ^	
•	1.	F 55 Ethilly Dick	10 -
Broker	10	Quizmaster	10,-
Bundesigaverwallung	10	R.O.M.	10.
11.0	10	Schreibmaschinenkurs	10,-
		Conen Drn	979
nnnn	10	Steinschlag	10
stat # Disk	10	\$ , 11,	
	1.	17 - A. M.B.	4.7
F + 4- 151 r		14.	
	1	July said of er	
, P r	11.	An an inter	
Label V2.0	10	Star Trek ( 1 MB, 3 Disk)	20 -
At a second	1	Star Treat ( 1 MD, S DASA)	10
Marple Slide	10,-	Witzard of Sound (2 Disk	

#### Demos je 5,-/ alle 25 für nur 99,90

Battle Chass Budokan Castlemaster Day of Pharan Drivin Force Dyter O' Frendish Freddy Golden Goblins Hound of Shadow, Infestation, Jeanne Darc/Bozuma, Jet, Lancaster, Le-gend of Faerghalf, Oli Imperium, Pipe Mania, Populous, Powerdrome, Reliye Cross, Shadow of the Beast, Space Ace, Stryx, Tennis Cup, Walker, X.Dut

#### ARGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABBILFE Erwahnen Sie einfach bei three Besteilung den Sollware-Test und für einen Kostenbeitrag von DM 5 pro Spiel lesten wir ihr Programm vor dem Versand.

ZUBEH	Ö	R
512 KB Speicher  * miller Megabi-Orga Game Blaster Soundkarte	Amiga 500 PC	229,- 378,-
Ad Lib Soundkarte ; Sound Blaster Soundkarte	PC PC	548,- 598,-
3,5 Zoli Disketten Laufwerk 6,25 Zoli Disketten-Laufwerk	Amiga Amiga	269,- 339,-
Leerdisketten 20/00 3,6 Zell		10 St. 15,00

		_		
1	SIERRA' MEGAPACKS		rogramm g und dec	stucher
	Codename is emen	PC		134 90
	Conquest of Camplet	PC		134 90
	Goldrush	AM	ST. PC	99 90
	Mern a Gusat	PC	81, PC	122 90
	King's Queet 1, 2 pder 3	0.00	87, PG	39.80
	King's Quest triplepach (1, 2, 2)	ARL.	87, PD	88,60
	King + Guest IV	117	PC	100.92
	King a Guest 1, 2, 3 u, 4 mm.	ST.	PG	188,80
	Loloura Suit Larry 1	Ant.	BY, PC	79,00
	Loloury Suit Lorry 3	87.	PG, AM	99,99
	Letoure Sult Larry Deppetpool (1 u. 2)	BT, PG PG	PG	184,80
	Leleure Buit Larry 3	PO'		120,00
	Letoure Surt Larry Triphoposis	PO		279,80
	Marshunter Hew York	ABS.	ST, PG	89,90
	Manhioter San Francisco	27	PC	100 90
	Post a duser C	274	ST PC	*8.90
		ST	PC	29 SC
	Poter Quest Doppetpack (1 s. 2) Small Quest 1	404	PC ST PC	99 9c
	Smare Gunet 2	0.00	BT, PC	80.00
	Space Queet 2	834,	ST, PC	99,90
	Special Second 2	older,	27,00	00,10

SPAR-PAKETE	
Soundbiasterinkt Carry, 3 Soundbiasterinkt Carry, 3 Soundbiasterinkt Carry, 3 Soundbiasterinkt Codennem I cenen Soundbiasterinkt Codennem I cenen Soundbiasterinkt Coden O'Carrelot 17: RB I resitation rink Divingore Master 17: RB I resitation bit Divingore Palet I 17: RB I resitation bit Divingore Palet I	PC 689, PC 689 PC 689 PC 689 PC 639 AM 269 9C AM 224,9C AM 234,9C AM 234,9C AM 234,9C



#### Preise für Läsungshilfen

KOMPLET LOSUNGEN		5 (0
LAGEPLANE		*.
DEUTSCHE AMI EITUNGE	N	4.
	Lósi ngabille	Spiele Zub
	4.7 41	2 " 9,2
* · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	1 0,1	5 9,6
N	5,0	c 12
Vorsandkostenfrn ab	45	99 DM

☑ Komplettiösung ☑ Pran Prane ☑ deutsche Anleitung	☐ Software-Test ☐ Programmbestellung ☐ Zuter in Hardware ☐ Lakue in Preis ste
Auftraggeber	2 00.00 0
Name	
Straße	
Warrad	
Terefora	
Computer:	



**COMPUTER** PROGRAMM SERVICE

Frank

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493

frammade f - sign Kein ein Fil. 0221/407447; 406684 #21700 Tololuk 0201/49103

FRANZSTRASSE 7 - 5000 KÖLN 41





Konsote RGB m. Spiel 4
Darius CD 1
Cybercore 1
Formation Soccer 1
Maniac Wrestling N

119,00 107,00 107,00 NEU!!!

#### BUPER BRAIN

Konsole - ietzt RGB und PAL



MESSA DRIVE

Konsole RGB-PAL + Spiel 434.00 Fantasy Star II (engl.) a.Anfrage Afterburner DJ Boy Super Monaco GP Ghostbusters

ATARI LYNX - FUJITSU FM Towns Alle Spiele, sämtliches Zubehor!

Ankauf und Verkauf von MEGA DRIVE und PC-Engine Soft!

#### HOTLINE: 06131/53753

Inh. J.Hickethier & T. Keszler Friedrich-Schneider-Straße 3 6500 Mainz

# TEAM



AMIGA UND PC AV DE MIT \* 6451A. 24 1996 FT7 No UND VDE \* AVI VERSAND PER NN B. DIN BEI VORSENALTEN PREISAND UND IRRITUMER VORSENALTEN

THEO KRANZ-VERSAND EXPRESSION OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

Wichtiger
Hinweis
für alle
Kleinanzeigeninserenten:



Anzeigentexte unter
Postlagernummer
können leider
nicht
veröffentlicht
werden!

#### VIDEOSPIELVERSAND ERB

#### **NEUERÖFFNUNG IN HAMBURG**

VIELE ANGEBOTE z.B.
PC-Engine SUPER GRAFX
PC-ENGINE STANDARD PAL
SEGA MEGADRIVE PAL • ATARI LYNX

Erfragen sie die Preise bitte telefonisch. Tel. 040/5532937 oder 040/5709151



**ATARI LYNX** 

MEGA

# POWER PLAY CLUE BOOK

Koordinaten hatten. Denn vom All sah der Mars wie ein komplett vom Wasser bedeckter Planet aus — ohne irgendwelche Landmassen. Die winzige Insel, auf der sich das Ring-Device befindet, ist unmöglich zu entdecken

Der zweite Planet dieses Systems ist ebenfalls eine gute Kolonialweit.

#### Kapitän's Log, Sternenzeit 19.10.4620 22:45.49

Wir näherten uns Mardan Zwei, dem zweiten Planeten des Systems 217,88 und leiteten eine interessante, aber völlig unprofitable Forschungsreise ein. Aber auf Mardan Vier, dem vierten Planeten desselben Systems, fanden wir unglaubliche Mengen von Plutonium, und ich bin mir sicher, daß wir eine dicke Prämie kassieren, wenn wir diesen Planeten zur Besiedelung freigeben.

#### Kapitän's Log, Sternenzeit 24.10.4620 15:30.06

Bei näheren Untersuchungen der umliegenden Sterne fanden wir ein weiteres schwarzes Ei (35Sx99E) auf dem zweiten Planeten des Systems 234,20, in dem Sternbild, das als "Die Axt" bekannt ist. Ich packte es zu unserer Piratenbeute, dann nahmen wir ein Wurmloch bei 179.52, das uns zurück in das Gebiet der Thrynn brachte. Das war ein sehr glücklicher Umstand, denn die Thrynn bieten für Plutonium den doppelten Preis wie der Sternenhafen. Und unsere Frachträume sind voll davon! Auf der alten Heimatwelt der Elowan (der zweite Planet des Systems 129,33) fanden wir Ruinen eines Außenpostens des Institutes. (60Sx45E) Nachdem wir die Überreste dieses einst prächtigen Ortes durchstobert hatten, fanden wir Unterlagen über einen "Red Cylinder" und einen "Tesseract", inklusive Informationen über deren Fundort. Wir werden aber erstmal für einen kleinen Urlaub zum Sternenhafen zurückkehren, bevor wir diese Spuren weiterverfolgen.

#### Kapitän's Log, Sternenzeit 10.11,4620 19:45.51

Bethamial und Falerion sind wieder in unserer Besatzung. Jeder fühlt sich ausgeruht und morgen wird die Furchtlos in das Gebiet der Elowan zurückkehren, um dort weiter Informationen zu sammeln. Mittlerweile haben die Elowan auch das "Harvest Festival" beendet.

#### Kapitän's Log, Sternenzeit 12.11.4620 23:03.17

Die Elowan wollen nicht mit uns sprechen. Sie sagten, daß sie einen "Freund der Thrynns" auf 400 Parsecs riechen könnten und wir sollten bitte verschwinden. Wir flogen in das Gebiet der Thrynns, und nun fingen die an, auf uns zu feuern. Wir erwiderten das Feuer und kämpften uns ins Gebiet der Elowans zurück. Hier hieß es dann: "Gut gemacht, Freunde der Elowan." Nachdem die Elowan uns wieder freundlich gesonnen waren, gaben sie uns eine Menge Informationen über die "Alten" sowie über die allgemeine galaktische Situation (speziell über die Sonnenaktivitäten). Zusätzlich rezitierten sie noch ein elowanisches Kinderlied, das der Schlüssel zur Position zum Stern Akteron ist, dem Heimatplaneten des Instituts. Wir eilen schleunigst zum Akteron-System.

#### Kapitän's Log, Sternenzeit 16,11,4620 18;41,58

Nachdem wir Informationen benutzten, die wir von den Mechans bekamen, fanden wir das Institut bei den Koordinaten 75Sx66E auf dem sechsten Planeten des Akteron-Sternes (165,84). Ich glaube, daß ich nun das Geheimnis der Sonnenstörungen kenne und ich glaube zu wissen, wie dieser Prozeß aufzuhalten ist. Nur noch eine Sache müssen wir besorgen, bevor wir mit der Lösung beginnen können. Das fehlende Teil ist der sog. "Crystal Clone". Ich mache mir Gedanken über das moralische und ethische Dillemma, in dem ich nun stecke. Warum muß das Überleben einer Rasse den Untergang einer anderen bedeuten? Und, wer soll diese Entscheidung treffen? Ich fürchte, daß diese Fragen rein akademischer Natur sind. denn der "Crystal Clone" befindet sich behütet im Gebiet Uhteks. Wir werden erstmal zum Raumhafen zurückkehren, um uns für die nächste Reise vorzubereiten.

Wie geht's weiter? Geht die Galaxis unter? Diese Fragen werden in der nächsten PO-WER PLAY beantwortet. Dann gibt's den letzten Teil der Abenteuer der ISS Furchtlos. mh

rühlingszeit ist Krimizeit. Das dachte sich diesem Monat wohl auch der Carlsen Verlag und präsentierte zwei ganz hervorragende Alben, an denen Alfred Hitchcock wohl seine Freude gehabt hätte. Ganz besonders der 122 Seiten dikke Comic-Roman Somerset Holmes des amerikanischen Künstlers Bruce Jones hätte dem Meister des Suspense sicher gut gefallen. Eine junge Frau verliert nach einem Autounfall ihr Gedächtnis und wird nach ihrem Erwachen plötzlich von Polizei, CIA und zahllosen anderen zwielichtigen Gestalten verfolgt. Alle wollen von ihr einen Schlüssel, dessen Geheimnis sie selbst nicht kennt. Den Verfolgern ist jedes Mittel recht, aber die Dame weiß sich zu wehren und schlägt zurück.

Mit Somerset Holmes liegt endlich wieder ein Thriller vor, in den man für viele Stunden versinken kann und dessen Spannung an keiner einzigen Stelle nachläßt - wie ein guter Hitchcockfilm eben.

it Tod eines Mädchens erschien der erste Band der neuen Serie Lou Cale. Im New York der 40'er Jahre jagt der Pressefotograf Lou Čale die Mörder einer jungen Frau. Die Polizei glaubt zwar an Selbstmord, aber der Detektiv aus Leidenschaft kann sich mit der Version des "kleinen Mädchens, das in der Großstadt nicht zurechtkam" nicht anfreunden. Je tiefer er nachbohrt, um so gefährlicher werden seine Nachforschungen, bis er das schreckliche Geheimnis entdeckt. Damit wird er zur Zielscheibe der Mörder. Da helfen auch die guten Kontakte zur Polizei nichts, denn die Verbrecher sitzen in der Hierarchie ganz weit oben.

Das Auffallendste an diesem Krimi ist die glaubhafte Schilderung des Milieus. Niemand ist ganz böse - aber niemand auch wirklich unschuldig. Alle Personen bleiben Menschen, und die machen bekanntlich Fehler.

inen ganz anderen An-spruch hat der Roman Memed, mein Falke, dessen Autor Yasar Kemal sogar für den Nobelpreis vorgeschlagen wurde und der jetzt in einer Comic-Version im Rainer Feest-Verlag erschienen ist. Memed, ein Bauernsohn, lebt in einem winzigen Dorf in der Türkei. Absoluter Herrscher dieser Ge-meinde ist Abdi Aga, der das

# Comic

überlieferte Recht als Patriarch erbarmungslos vollstreckt. Gegen diese Unterdrückung versucht Memed zu kämpfen, doch alte Gesetze lassen sich nicht so schnell ändern.

Die Geschichte ist ein Appell an die Menschlichkeit und an den gesunden Menschenverstand, unnütze Traditionen über Bord zu werfen und sinnvolle zu pflegen. - Eine Empfeh-



lung für alle, die von Weltraumschlachten und Superhelden dann und wann eine Pause

as es sonst noch gibt: Im Rainer Feest-Verlag erscheint eine weitere Geschichte des angehenden Kultzeichners Schuiten, "Die Mauern von Saramis". Wunderschöne Bilder, ein Fest für die Augen, aber leider eine Geschichte, die dem grafischen Niveau überhaupt nicht entspricht.

Für Fans erotischer Comics empfehlenswert ist die Geschichte von Little Ego im Carlsen Verlag. Pikante Traumreisen einer jungen Frau, witzig

und freizügig.

Und schließlich ebenfalls bei Carlsen das neueste Abenteuer von Inspektor Canardo. Eine Ente mit Bogart-Trenchcoat, erhöhtem Alkohoi- und Nikotinkonsum, auf der Suche nach einem entführten Mädchen in einer Stadt, die sehr an Beirut erinnern würde, wären nicht die verfeindeten Milizen Krähen, Geier, Hunde und Schweine. Eine der witzigsten Comic-Serien und für Freunde skurrilen Humors ein absolutes Muß. Eric Hegmann/al





#### HALL OF FAME

Wie out seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer POWER-PLAY-Leser

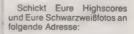
iese Seite der POWER PLAY ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bon-

bon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchstounktzahlen auch ein (Schwarzweißfoto) von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spielerehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zuneh-

mend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können.



Markt und Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München mh



Juan José Moro Martinez grinst: Ein satter Score bel "Power Drift"



schaffte 1770 200 Punkte bei "Bloody Welf"

Armaivte

C 64: 135245700 von Andreas Dohrn, Heide

Batman the Movie

C 64: 332 180 von Alexander Huth, Bad Kreuznach

**Battlehawks** 

Amiga: 925 von Martin Capell, Owschlag

**Battle Squadron** 

Amiga: 982715 von Holger Herrmann, Euskirchen

C 64: 179 400 von Gerhard Feige, Partenstein

**Blood Money** 

Amiga: 186500 von Holger Goronzy, Essen

PC-Engine: 1770200 von Dirk Dombrowski, München

MS-DOS: 46619 (Flat 5°5°12) von Christoph Schurmann, CH-Luzern

California Games

Amiga: 8.0 (Surfen) von Oliver Vormbaum, Bielefeld/

Sennestadt

**Chariots of Wrath** 

Amiga: 48510 von André Küster, Holzminden

Cyber Core

PC-Engine: 387650 von Martin Gaksch, POWER PLAY

**Gravity Force** 

Amiga: Race 1 in 59 Sekunden von Ronnie Wirth, CH-

Langenbruck

**Grand Prix Circuit** 

MS-DOS: Silverstone in 1.09.00 von Jack Piekarski, Berlin Hard Drivin'

ST: 60 307 von Alexander Haupt, Gießen

ST: 155600 von Markus Meister, Grindrod Kanada

Indiana Jones (Adventure)

Amiga: 735 von Philipp von Heinemann, Seeheim-Jugenheim

Indiana Jones (Adventure)

MS-DOS: 723 von Florian Weber, Tutzing

10

C 64: 611 020 von Rafael Hernndez, Wilnsdorf-Anzhausen

Nebulus

C 64: 77765 von Rüdiger Hernndez, Wilnsdorf-Anzhausen

**New Zealand Story** Amiga: 206782 von Carsten Kruth, Berlin

**Power Drift** C 64: 1963 270 von Niko Wehrle, Grevenbroich

Amiga: 1920179 von Juan José Moro Martinez, Leimen

Amiga: 353680 von Thorsten Maier, Reutlingen

Rock'n Roll

Amiga: 208 900 von Ramin Dalkovhi, A-Graz

**RVF-Honda** 

Amiga: Hockenheim in 0.44.32 von Dieter Legenstein,

A-Muthmannsdorf

Sega Master: 775250 von Friedhelm Auffahrt, Bad Kreuznach

Amiga: 912 100 von Dietrich Leimsner, Königstein

Super Marioland

Gameboy: 450 170

Gameboy: 223400 beide von Michael Wojciechowski, Velbert

C 64: 5668 von Oliver Bernt, Hamburg

MS-DOS: 3143 (Bomber) von Johannes Bickle, Reilingen

C 64: 102384 von Mark Töpperwien, Wolfsburg

Wonderboy in Monsterland

ST: 274591 von Joachim Krause, Fürth

#### BESTENLISTE

uch diesen Monat sind sie wieder im Heft: Die Besten der besten Spiele der letzten zwölf POWER-PLAY-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also diesmal zu-rück bis Juni '89). Populous für den Amiga konnte leider nicht mehr aufgeführt werden, da es genau ein Jahr alt ist. Außer-

# CREME DELIA CREME

dem haben wir diesmal ein Bonbon für alle Ballerspiel-Fans: Die besten Spiele dieses Genres haben wir herausgesucht.

Pla	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(2)	Rainbow Island	91%	2. Monat	4/90
2	(3)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	1/90
3	(4)	Pirates	89%	2. Monat	4/90
4	(5)	Maniac Mansion	88%	2. Monat	4/90
5	(6)	Starflight	86%	3. Monat	3/90
6	(7)	Microprose Soccer	86%	4. Monat	9/89
7	(8)	Gunship	85%	4. Monat	8/89
8	(9)	F-16 Combat Pilot	84%	4. Monat	11/89
9	(10)	RVF	84%	4. Monat	11/89
10	(-)	Typhoon Thompson	83%	1. Monat	3/90

Pla	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1)	Chaos strikes back	92%	4. Monat	2/90
2	(2)	Populous	92%	4. Monal	7/89
3	(3)	Ultima V	90%	2. Monat	4/90
4	(4)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	1/90
5	(-)	Klax	89%	1. Monat	5/90
6	(5)	Maniac Mansion	88%	4. Monat	11/89
7	(6)	Pirates	87%	4. Monat	11/89
8	(7)	Tower of Babel	86%	4. Monat	12/89
9	(8)	Microprose Soccer	85%	4. Monat	7/89
10	(9)	Kult	84%	4. Monat	8/89

Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test In Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	. 4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heb	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (7)	Son Son 2	PC-Engine	86%	7/89
8 (-)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
9 (8)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
10 (9)	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
11 (10)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
12 (11)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
13 (12)	Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89
14 (13)	Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90
15 (14)	Neutopia	PC-Engine	8196	2/90

Pla	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1)	Populous	92%	2. Monat	3/90
2	()	Ultima VI	92%	1. Monat	5/90
3	(2)	Indiana Jones Adventure	90%	4. Monat	10/89
4	(3)	The Sentinel	90%	4. Monat	9/89
5	(4)	Their finest Hour	88%	4. Monat	12/89
8	(5)	Maniac Mansion	8896	2. Monat	3/90
7	(6)	Champions of Krynn	86%	3. Monat	3/90
8	(7)	Curse of the Azure Bond	85%	4. Monat	8/89
9	(8)	Red Storm Rising	85%	4. Monat	9/89
10	(9)	Sim City	84%	3. Monat	2/90

Pla	tz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1	(1)	Heavy Metal Paradroid	85%	4. Monat	6/89
2	(2)	Curse of the Azure Bonds	83%	4. Monat	10/89
3	(3)	Sentinel Worlds 1	81%	2. Monat	3/90
4	(4)	Dragon Wars	81%	4. Monat	2/90
5	(5)	Epyx 21	80%	2. Monat	4/90
6	(6)	Hillsfar	80%	4. Monat	6/89
7	()	Starflight	79%	1. Monat	5/90
8	(7)	Project Firestart	78%	4. Monat	7/89
9	(8)	Speedball	78%	4. Monat	9/89
10	(9)	Circus Attractions	77%	4. Monat	6/89

Platz	Die besten Co	System	POWER-	Test in
THELE	**************************************	System	WERTUNG	
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (3)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 ()	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Populous	Atari ST	92%	7/89
5 (5)	Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (7)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (8)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10-2(10)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
11 (11)	Pirates	Amiga	89%	4/90
12 (-)	Klax	Atari ST	89%	5/90
13 (12)	Their finest Hour	MS-DOS	8896	12/89
14 (13)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
15 (14)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
16 (15)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
17 (16)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
18 (17)	Ishido	Macintosh	87%	9/89
19 (18)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89
20 (19)	Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90

Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
2	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
3	Xenon 2	MS-DOS	82%	3/90
4	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
5	Blood Money	Amiga	82%	7/89
6	Battle Squadron	Amiga	82%	2/90
7	Xenon 2	Atan ST	81%	10/89
В	Gunhed	PC-Engine	80%	10/89
9	Silkworm	Amiga	79%	7/89
10	Wonderboy in Monsterlair	PC-Engine	77%	12/89



ES IST MIR EINE GROSSE EHRE, AUF DIESER BUHNE ZU STEHEN. NATURLICH GIBT ESKEINE ZWEIFEL, DASS ICH BÖSEWICHT DES JAHRES WERDE!



... JETET ANKUNDIGEN, DASS ICH MICH NACH MEINER WAHL FÜR EINE BESSERE ALTERSVERSORGUNG BERUFSUNFAHIGER UNHOLDE.



... EINSETZEN WERDE, SOWIE LABER LABER FERNER LABER UND AUSSERDEM LABER



IMR VON DER JURY SEID EUCH 2A DARUBER IM MERREN, DASS 1CH GEWARIT WERDE. ANDERL-FRILS MUSSEE ICH EINE FAMILIEN-PRICHUNG DYNAMIT LOSGEHEN LASSEN!











DIE JURY HAT SCHON ENTSCHIEDEN! DER BÖSEWICHT DES JAHRES HEISST NATURLICH

#### TRANTOR!











OPPLA, EIN SPANNENDER SCHLUSS!

WER HAT STARMILLER IM FADEN-KREUZ? UND WARDUM? WIE BETWINCKELT SICH DAS VER-HÄLTNIS ZWISCHEN TRANJOR UND STARMILLER NACH DEM UNERWARTEREN AUSGANG DER BOSEWICHT-WAHL? JEDF MEMER CODNIKADE ANTWOP.

JEDE MENGE SPANNENDE ANTWORTEN AUF AUFREGENDE FRAGEN FINDET INP IN POWER-PLAY #7

#### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Onginal-Spiele + Anleitungen (Kass + Disk ) billig zu verkaufen Liste von H Strutzmann St. Lorenzen 95, A-8784 Trieben

Verkaufe 64 er Hefte, Bucher and Orig. Spiele Liste gg. Ruckporto ber Claus, Schönwald. Am Pappelder 20, 2070 Emden. Schreibt schneit.

Wir suchen einen guten Assembler-Program-mierer (Intromaker) als Member... Bitte anru-fen Tel 0731/58979 Wir suchen auch einen Musiker (C64)

\*\*\*\* WORLDCUP '90 (64) \*\*\*\*
NEU! Die uitimatiee Fußball Simulation'
SPIEL UM SPORT UND GELD (Inkl. Porto 15,— OM) Jern Herman, Hauptstr 16, 2171 Oberndorf

- VERKAUFE C64 u FLOPPY!
   Joysticks + Montal + 2 Dissibox
   + viele Computerzeitungen +
   div. Zubehör III Preis: V8
   Tel 069/525387

Wegen Nichtgebrauch zu verk. Diskette 5% Publish 64 Druckprogramm 15 DM; Deutsch 64 10 DM! DRINGEND! Steimann, Talweg 19.

Tauschpariner gesucht für C.64. Habe sehr vie-le Super-Games. Suche immer gute Strategie. Spiele I. sten an. F. Holve, Flurstr. 8, 5828 En. nepetal

Suche Organal Strategie Spiele Vietnam Halls of Montegrama Confect in Vietnam Meichbrigside a Thomas Borland Butterweig 38, 4803 Steinhagen

Looking for a cool crew? Yeah? Then contact is Yeah? Then contact us under Postfach 030597 7750 Constant 1 West Germany

Verksufe + tausche C64-Spiele Habe z B. North Sea Inferno, F-16, Dragon Wars, P47, Rainbow Islands... Tel. 0228/666716 (Till) Tausche Anteitungen + Poster!

VERKAUFE C64 mit Floppy 60 Disks 3 8u char Disk Locher 2 Resetschafter 2 Joysticks Preis 390 DM Tel 0633178608 (Sascho)

Tausche und kaufe Spiele I<sup>II</sup>
Suche außerdem alte ASM und Powerplay! Angebote, Listen od Disks, bitte an A Schöffmenn, Jahnstr 45a, 8423 Abenaberg

Vorkaufe C64 mit Tape und Software coeles Original z B. SPACE HARRIER, für 270, — DM Hatzigeorgiu Kosta, Feldstr. 16, 5820 Velbert 11, Tal. 02052/3763.

SUCHE 2400 Bit/s Modern

Verkaufe neueste Garms (evit Tausch) Ange-bote u. L. ste anfordern bei B. Leunndorff. Alt karow 23. DDR 1123 Berlin.

Suche Rocket Ranger, Test D 2, Buffalo Bill, The Cyles. Tausche gegen Batman oder ande res Call 04951/2755, 100 % Antwort -- drin gend, verlangt Haraldti

— TRL-Designs —
Suche Demo-Tauschpartner für C64.
Tausche alle Demos Schreibt an: Rüdiger
Tietz, Am Kampe 2, 3050 Wunstorf 1

Verkaufe-TD2Cmchai, Willi-W Polar Pierro, Ro-box, Giga Paint, Grand Monster Stam, alles Disk) Zujedem Spielig bit snoch eine Magic D Tei, 09381/3165

Tauschii Spiele aller Art\* Habe neueste Spiele

Verkaufe div C64-Originale. Liete anfordern (Rückportoff) bel. S. Greinecker, Hambur-gerstr 32, 2090 Winsen

Verkaufe 128er mit Philips Monitor CM8802 + 1571 + Handbucher + Dislettenbas mit 20 Disks Tel 0211/872798

C6411 + 1541 II + 1802 + Final Cartridge III + Games - Abdeckhaube - Maus - Lightpen Viet Zubenör di 900 DM Stregtbauer Tet 97151 32143 ab 1700 Uhr

Suche Tauschpartner für C64 und verkaufe Originale auf Disk (z.B. Hellowoon Lizenz zum Toten u.v.m.) Tel: 0711-471912 (Simon)

Verkaufe 64'er-Magazin 1/86-6/86, 5/88 à 25 oS (4 DM); Sondernefte 20, 21, 24, 26 à 50 ôS/7 DM Markus Zeindlinger Derftlingerstr. 6. A 4240

if ya wanna get some cool + nice Demos so call me 05351/34016 uorg, Be legal contact

Verkaufe C64 11 1541 II. Maus long Printfox Geob 35 64 er i elle Spiele v8 650 sFr Christian Stroker Liveren 19 CHIEZZ, Gunzwil

DM Suche außerden noch Tauschpartner innty Topin ts. Habe Di mper um Micropro se Succer Tel 07621 54851

Verkaule C64 d m.\* 40 D switten für 190 DM VB Tel: 06196/86547

Verkaufe für C64 Conqueror 35 DM, Side-walk, Jinks, Bad Cat, Int, Karate+ je 15 DM, al-le zusammen 80 DM S. Go8mann, Parkstr 33, 3501 Edermunde 2 Auch Leerdisks 1

Suction das Strategiespiel Armaien der Römei Angebote bitte an Arne Bartxow ax Bogensin 20 4804 Versmoid Zanle gut

C64 + 1541 II + 2 Datasetten + Reset Bucher viele Pokes über 500 Spiele gegen Höchstan gebot zu verwaufen. Helmut Heiland: Spira platz 4:8490 Cham Tei

Verkaule orig Final Cartridge 3, Zak Mc Kracken Red Starm Ro. og Picites Steatth Fighter (D. a.25 – DM stadi (ma.er. Staudin gerstr. 55, 800 Mun. hvn. 83

Geschenke unter 0631/18101

Verkaufe C-16 + Data + Stick + Games für nur 100 DM ohne Adapter, Tel: 04521/5730 (Jan)

Suche dringerd Amiga 500"

Zahlir bis zu 550 — DM! Eventuell auch mit Farbmonitor 400 — DM! Telefon 07542/7393"

Reach for the Stars, Amiga, Weitraumstrate gie Spiel von SSG mit guter Graffik + Digi-sound, Festplatten gesignet vB 50 DM oder Tausch, 7el 06431 25231 ab 1830 Uhr

Suche Public Domain Tauschpartner\*
Tel: 0s20058740 vor: 18:00 Uhr: Auch hier STARLINE — Die Mailbox mit dem gewisser Etwas\* Ab 18:00 Uhr: 300-24:00 Baud

Suche zuwirl. Tauschpartner! Habe z.B. North o South Rings of Medusa Populous Kick of Jan Baumann Koloniustr 53 2956 Moormei

Verkaufe 27 Originalsp ele in gutern Zustand darunter Populous Indy Jones Etite Gesamtpre's DM -4Xi

089 5804033 Mo+Fr ab 17 Uhr

Organale mit Ani DUNGEON MASTER idt.)
39 DM - HARD ORIVIN 29 DM \*\*\* C64
CAPTAIN BLOOD 29 DM \*\*\*\* 100% ERROR
FREE\*\* Tel : 0230/3/14009

Verkaufe onginal Skylox 2 für 40 DM Tel 07033/31801

★ CH # ★ Mr. President of Arrow # ± ± Suche Tauschpartner in der genzen Weit! Gesucht sind auch Sounder Coder, Grafitter. Tel CH 71/722506 Jung T

Biete neueste C64 Software suche Amiga (2000) Software alset Art. 100 % Antwort \*\*\* Bent (2000) Software alser Art, 100 % Antwort "18 Leuensters", Alt-Karow 23, DDR-1123 Berlin

Wer tauscht original Zak McKracken gegen or-ginal Dragon Lair? Kai Köhler, Calenberger Str 11, 3204 Nordstemmen

Amiga 500 -- suche Pirates, Ultima V. Rain-bow-Islands, X. Out. — Originale! + Tips Verk. C 128D + viet Zubehör. Preis. VHB. Tet. 07222/28331

Nur Scrivetz Verkaufe Lords of the rising Sun (deutsche An-leitung original) für 50.— sfr. T. Brunner, Bristenstr. 4. CH 6440 Brunen

Hello, he we are again on Amiga! First Election is searching for new contacts and members (Coder, Graphix, Sondwriter and?) Tel. 05631/

Suche Tauschpartner für Amega und C64 Schickt Disks oder Listen an: H Eckert, Frd.-Ebert-Str. 50, 6090 Rüsselsheim

Infocom Originaln ineuwertig) zu verkaufen in Zork Zere. 40 DM. The Lurking Horror. 30 DM. Bilte. nur. am. Workspranner. Bilte nur am Wochenende anrufen unter 05221/64102

Kaufe jede 3. \* Disk, die ok ist. Angebote an J. Wippermann, Brahmsstr. 31, 4019 Monheim Suche auch Tauschpartner für Demos, PD etc. \* Legal Stuff \*

Suche Originale von Shool-Em-Up-Construc-tion-Kit und AMOS, auch andere Game-Massis-Programme erwünscht Ruft an Tet. 05/205/70452

Verx, orig Games Manhunter NY Paperboy 4x4 off Road Racing Robbeary Freedom Out Run Tiger Road Double Dragon Suche auch Softwarm Tei: 06473/1430

Schreibt an: H. Bienentreu, Vaaleer Str. 150B, 5100 Aachen. 1009eige Antwort!!!

Verkaule Amiga 500, 1084S, 2 LW + viel Soft ware VB 1200 DM Tel.: 0581/471442 (Marco)

Verkaufe meine PD-Pornosammlung 3 Disks + 15 DM oder 20 DM (Cash or Cheque) Lieferung diskret! Postfach 1242, 4418 Nordwalde

Biete Indy3-Adventure für 50 DM oder tausche gegen Lerry3 von Sierrat Tet. 02333/73561 (Raft). Bitte nur zwiechen 19 und 21 Uhr anzu-len! Danke!

Verk. Argh 40 DM, Fugger 40 DM; Impact 30 DM, Blastaball 20 DM, Paperboy 45 DM, XR35 20 DM Kompl 170 DM — Meldet Euch Mittwoch 17 18 Uhr Tei 07195/72637 (Marxus)

Suche zuverlässigen fauschpattner für Amiga Games! Tel. 0911) 82544 (Hermann)

Suche Simulationen und Strategiespiele aller

CH 4506 Solothum

Amiga 500 Einsteiger sucht hiftreiche Clubs und User in und um Regensburg Meine Adresse Thomas Hirmer Bernnurstr 18, 8400

Suche Teuschpartner, Habe Originale wie z B. Xenon B, Indy G.A., Hard Drivin, Populous, R. Dengerous, North & South, C. of Sheolin u a A. Khrwer Schutweg 2879 Nerstedt

VERKAUFE Hard Drivin Super Schamble und Bundesliga Manager für Amiga 500 je Spiel 50 DM Karsten Wegner Westerstr 5. 3160 Lehite Tel 05132 56619

Verkaufe für AMIGA Lord's of the Ris. Sun 35,— DM Tel 0921/44227 (Christian)

AMIGAII AMIGAII AMIGAII AMIGAII Verkaute für AMIGA topaktuelle Software Hot-Hot-Hot / Call 04925/1777 saubili q/saubillig AMIGAT

Verwaufe Am.ga-Originale z B. Zany Gott, Mini-gott mit guter Grafik 30 DM per NN. Weitere Angebotii an guten Games unter Tel 02822/52415

Verkaufe alte und neue Games für Amiga und C64 2.B. Elile, Falcon F-16, Hawkeye usw. Pres-se zwischen 5 und 50 DM, nur Originale + deutsche Anleitung Tel 02156/8193

Achtung! 4-Player-Adapter 20,—. Verkaute Amiga & C64-Megazine!! Besitze auch die Erstausgabe von Amiga! Bei Interesse, Tel. 06103/86138

CH-Amiga-CH — Verkaufe folgende Originale-Balance of Power 2, Premier Collection, Sim City, Zak McKracken für je 40 aFr. Tell: 056/264916 (ab 18 Uhr)

# Microprose Soccer # Gegen Gebot zu verkaufent Telefon 05741/5183 (Marc)

Suche Tauschpartner für Amiga Liste o Dis-kötte an Michael Pieper Graf Berghe v - Trips-Ring 260, 5014 Kerpen 1

#### Achtung:

Wir machen unsere inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Onginalprogramme

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt geg das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivitrechtlich verfolgt werden. Bei Ver-stößen muß mit Anweits- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hirweis und am Originalaufkleber des Daten-trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalenveise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungerecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ei

Wir bitten unsere Laser in deren eigenweder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden

AMIGA . REFLEX . AMIGA For swappin the hottest Call us fast 003503 D in 5804 Hurdecke Megatast guy's only' H is to all con

Verkaufe Ong nate tur Amiga. Gunship mit dt. Anil + Tast schabt. Kaum benutzt. Heine Albstr. 35. 7014. Konwestheim. Tei. 07154/ 22288 ab 19 Uhr. 30 DM. + Vers kosten.

AUFGEPASST Versaufe DRAGON S LAIR II Escape from Single's Castle für 80 DM, origi-nal verpacit mit Karte usw. Also zuschlagen Tel 0421/890104

Verkaufe: Leisure Suit Larry I 40,— DM, Wall Street Wizzard 40,— DM, Hillstar 40,— DM; TV Sports Basketball 60, - DM. Alles für AMIGA

Ich suche alles über das Spiel Beast (System Amigat z B. Spielt ps. Pläne und den Spiel verlauf Marcel Demski. Weststraßir 47, 4806

Tausche F t6 Falcon «Mission Disk 1 gegen Their finest hour "Originale") für Amiga 500 Callifast (Tom) Tel 089/675909 zwischen 18-19 h Suche Aniellung zu F-16 Combat Pilot und zu Gunship möglichst auf deutsch. Habe neue Games und verkaufe sie billig fel. 0941/25400

Amiga 1000 + Speicherenw + 1084 für 1200 DM VB oder Ahrn 1040 ST+ HFM + SM124 + 17 Ori ginaler Chaos Midwinter usw. für 890 DM VB Andreas Bramer Bonn fol 0228/210431 Suche Tauschpartner für PD im Raum Mann heim Liste oder Disks an Michael Dambmann

Meißenur Weg 5 6800 Mannheim 31 Schinke Disks zurück!! Tauscha Amiga Demos Sounds/Sources u Tools Nur PDIII Schreibt Imit Ruck porto) an K P. Heidrich AmiRosengarten 20,6200 Wiesba-

Amiga \* \* Suche Original
Dungeon Master + Antertung \*\* Tel 06224/
3841 nach 19 Uhr\* Fragt nach Adrian\* Verkaule
auch Originale für 5 10 DMI

den Antwort garantier

Suche Originale für Amiga Listen mit Preis vorsteilung an J. Krüger Gierhalde 35: 7713 Hullingen: iPirates, Sim City Chaos Ultima Rainbow Island: )

Verk Original Softw für A 500 Typhoon Thompson 50 DM R Type Hard Drivin, Super Wonderboy, e 40 DM Testdrive Eliminator je 20 DM fel 0431/735052

Verk (orig.) Fugger 40.– DM, Paperboy 40.– DM; Impact 30.– DM, XR35 20.– DM, Blastaball 25.– DM, ARGH 40. DM Komplett 160. DM Pubsic Domain Buch (M&T) 40.– DM

Verkaufe Amiga Originale Space Ace Corruption Jinkter Guild of Thieves Preis V8, Ter

#### POWER PLAY CONTACT

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Wir suchen Coder auf den C64 und Amigal Und Grafiker (nur für Amiga)\* Schreibt an IS, Nußdorfer Str. 43, 8204 Brannenburg/W-Germany\*\*

Originale abzugeben Rings of Medusa Day of the Pharaoh Indy3 (Adv.) Fighter Bomber und North & South je 40 DM plus Porto Tel. 02473/ 6441 17-20 Uhr

Suche Lösung von Zak McKracken mit Tips und eine komplette Beschreibung von Deluxe Paint 3. Abs. Federico Belotti, CH-7460 Savog-

Suche Amiga-Originale z B Starflight Le-gend of Fairghail AB&D-Role Midwinter usw Listen an P Gu llanman Medersbach 3, 8413 Regenstaut pay ; NP

Suche Tauschpartner a Amiga 500 habe Larry 3. Dyter 07. Supercars. Combat Pilot, TV Sports Basketball und vieles mehr. Tel. 0431/527038 ab 15. Uhr.

Biete Starflight und Dungeon Master für je-weils 45 DM. Auch Tausch (Drakkhen u.a.) beide zusammen nur 80 DM. 1 Tel. 02641/ 24192 (Jörg)

HEY, versuche nie, nie wieder meine Anze zu überlesen, denn Geld sparen işt in: DRA-GON LAIR II 85 DM, Andr Mission 25 DM, Un-touch 35 DM, Tel: 0421/890104

Ich verkaute Originale (100%) Starglider 2:40 DM; Voyager 40 DM; Amiga Scriptum 40 DM sowie diverse Zeitschriften. Ruft an: 02102/ 60316 (Alex)

Tausche Rollenspiele! Biete Dungeon Master, Starflight! Suche Legend of Faerghail Drakk-hen Dragon Warsiu a. Tel. 02641/24192 (Jörg)

Verkaufe Amiga 500, 5 Mon. all, wegen Systemwechael VB 650,— DM, Spiel Rings of Medusa, original verpackt 50,— DM Thorsten Eska, Yel 07158/3886

Verkaufe neue 512-KB-Enweiterung für A500, abschaltbar, langzeitgetestet zum Superpreis von 165.— DM III fel: 030/3347507

Amiga — Suche Software und deutsche Amiga-Anleitungen, außerdem Zweitlaufwerk Schreibt an Eichler Georg, Neurauthgasse 9A, A-6020 Innabruck

Suche zuverlassigen Tauschpartner für Amige Soft und Erfahrungen Anfragen und Listen an Chris Reiß, Bachstr. 15, 3593 Edertal

Verkaufe: TV-Modulator A520, original ver-packt, 2x benutzt für 40,— DM III Ruf an III Tel. (02307) 30778 — alao brandneu Amiga Stuff III

Achtung!II Suche Dungeon Master für Amiga für 35 DM! Nur mit Anleitung! Telefon 06224/ 3841 nach 19.00 Uhr! Fragt nach Adnan!

STOPI Kaufe und tausche Amiga-Games! Please only Hottest Stuff! 100% back! Write to: Jörg Engesser, Weidenstraße 72, 2940 Wilhelmshaven

Kaufe Amiga-Originale. Suche u.a.: F-16 Com-bat Pitot, Grand Prix Circuit, Zak McKnacten Dungeon Master und neuere Spiele. Tel. 05191/12923 (Maik)

Suche: 1-MB-Enveiterung für A1000. Verk Philips Monitor BM7542 — Tel 04521/6667

Verk, für Amiga ong, m. Anl.: Deluxe Video u Roter Oktober Tel 104521/6667

Zuverlässiger Amiga-Soft Tausche sucht Kontakte zu Anfänger und Profis Infos bei DRAGNET PO Box 112, CH-8730 Uznac

Verkaufe original Komplett. Anleitung für Indiana Jones Adv. [original GRAL-Tagebuch] für 15 DM Tobias Heidemann, Am Sandstich 6, 2840 Diep holz Tel: 05441/5233

Wer verkauft Schuler einen Amiga 500? Er muß 100 % ok sein!! Schickt an P Hackenber-ger Kirchstr 19/11, 1000 Berlin 21, Tel 030/

Verk den ASM-Hrt HOSTAGES mit Ver packung u Anleitung für 49 DM Schreibt an L Ehring, Rustringer Str. 15, 2890 Nordenham

Contact Scoopex for the latest Warez<sup>17</sup>
PO Box 60. A-4060 Leonding

# Austria #

PRC-Disk1 mit 20 Prg. für Amiga. Graphicrip per VirosX, Soundripper, Boot Intro, Diski Big Boot, Viruscreator uvm Tel 07323/7215

Vertraufe für Amiga: Indy (Adv.), dt.; Maniac Mansion dt.; Zak McKracken, dt.; Populous für 40 DM pro Stück. Tel. 030/4135114 PS. nur On-

Tausche Jagd auf Roter Oktober gegen Auster-litz. Pipemania. Pirates, Midwinter oder Rain-bow Island! S. Elbert. Am Pingelstrang 45,

Suche einen preisgunstigen Amiga 500 oder 2000 Sendet Angebote an Martin Walklurger, Weingartenstraße 39 CH-8708 Mannedorf,

SUCHE «Seven Cities of Gold» für AMIGA! BIETE 35 DM wenn Spiel O'K ist! Lars Walther Hauptsir 42, 3052 Bad Nenn dorf Tel 05723/76278

Suche deutsche Amiga-Anleitungen Listen an Georg Eichler Neurauthgasse 9A A-6020 Innsbruck + Nur Österreich + +

ACHTUNG\* Verkaule A500 umgeb in COMP-TEC-Gehäuser\*) 2 x 3.5 \* 1 MB NORDIC-POWER Cartridge eingeb Top-Zustand we-gen Nachwuchs für 1650 OM Tel 07457/3060

Verkaule Amiga 2000 + Monitor 1081 + 23½" + 15½"-Laufwerk + Bootselector + Sound-sampler + 74 Disks mit Box + 17 Hefte «Am-ga» + 2 Bücher Tel : 05128/1441

Verkaute European Space Sim. 35,— DM u Soccer Manager + 25,— DM zus. 50,— DM Tausche auch. Tel.: 089400329 — Nur Origi

1084S, Joystick/Maus u viete Simulations-Software DM 1400 z. Abhol. bei Schmause, Max -Kolbe-Allee 17, 8000 München 83

The Lords Wir suchen Indy3 (Adv. deutsch) nur als Original Schreibt an P Zimmermani Am Alten Postweg 18, 3490 Bad Driburg!!

Suche Gunship, Elite RCA Rally, Micr Soccer, F-16 Comb, RVF R-Type, TF Hour GP Circuit. nur Orig in deutsch o xpl dt Kult Indiana Jo-nes TU Print II Tel 06244/5217

Vertraufe Original-Software: The Deep. Zy-naps, RAC Rally, Cybernoid, Circus Games je 25.— DM. POWERDRIFT, Hard Drivin je 35.— DM Tel 04841/2715 ab 19 Uh

Fast geschenkti Pacmania — Starray — Foot-ball Manager 2 — Chubby Christie — Insanity Fight — Vampire Sempire — ja 15 DM — zu-sammen 70 DM Tel 05104/82209 — ab 17 Uhr

The Lords - Wir suchen Maniac Mansion (deutsch), nur als Original. Schreibt an: P. Zim-mermann, Am Alten Postweg 18, 3490 Bad Driburg!!!

Suche Tauschpartner für Software aller Art Auch Sources (Seka), Andreas D. Heide rosenweg 15, 2903 Bad Zwischenahn

Suche für AMIGA 5001 Gunstiges 2 Lautwork 3 ; < 100 % O.K - Tel 0491/12700 \*\*\* \* HOLGER \* \* \*

Wer weiß wo des Benzin für die Kettensäge bei -- Maniac Mansion- ist und wozu sie gut ist? Asmus Richter, Franz Abt Str. 5, 6200 Wiesbaden Suche Ultima III evtl auch Tausch gegen Ultima IV Tel 05574/5221 - Österreich

Einsteiger sucht preisgunstig Originale für Amiga Spiele u Amwender z.B. Deluxe Paint 3. Listen mit Preis an Mark Harbarth. Zein-schmiedeweg 74. 8972 SF.

Wir suchen Seka-Sources, IFF-Pics, (Mega-) Demos, Utilities und coole Contacts: Write to Blackfire, Hagener Str. 320, 5820 Gevelsberg! Octu. Texapp.)

Suche billigen Amiga 500 mit Spielen. Tausche auch C128 mit Floppy und Datasette etc. Information unter Tel. 0441/303457 (ab 14 Uhr)

Suche vertrauliche Amiga-Freunde zwecks Spiele und Tips. Austausch im Kreis Dort-mund Habe zum Teildie neuesten Spiele Ste-ven V, Teil 0231/816235

The Lords Wir suchen Zak McKracken (deutsch) nur als Original Schreibt an P Zimmermann, Am Alten Postweg 18, 3490 Bad Dri

Suche Anleitung (dt.) für Sim City Blete bis zu 10 DM Ruft an bei: Daniel Gehret, Tel. 09352/ 1523 (Dany verlangen)

Suche Software affer Art für Amiga 500. Suche auch deutsche Anleitungen. Bitte schreibt an Carsten Stutzki. Pestalozzistr. 10. 6442 Roten

Verkaufe folgende Originale Deflektor Sonix Cal Games Blasteroids Typhoon R-Type Bubble Bobble Drum Studio, Kikstarl 2 Tel 04/21/28171

Verkaufe TV Sports Football, Holidaymaker je 50. – DM Interceptor, Questron II je 30. – DM Akustikki Dataphon s21 23 fur 250. – DM Tel

Hatter for

Ich möchte folgende Original-Amiga Spiele, das Stuck zwischen 40 DM und 45 DM verkaudas Stuck zwischen 40 DM und 45 DM vertikau ren Alle Spein-inicht after web 5 Monate King is Quest 3. Their is human Ghostousters 2. Day Orbarach, Onstaught, Ooza, Moorwalket Dr. Dooms Ravengel Eye of Horus. Ghoulaf in Ghoets, The Newzoalland Stery, Verminator, Rings of Medusa. The sovere Galles of Jamba-la, Asterias, Operation Himisalistens. Super Won. der Boy im Monsterland Drawkhen Stephan Hartmann Neuestr 52 7000 Stuttgart 1 Tel tagsuber 4609956 abends 468536

Verkaufe original Shoot'EM-UP Construction-Kit. Eines der besten 30 Spiele, die es gibt (PP 3/90, S. 93)! Preis VS. Tel.: 043/841357

Suche dringendst für eine PC-Engine einen Amiga Farbmonitor! (in München!) Biete bis zu 300 DM Tel. 089/8344817 (fragt nach Etienne!) Verlaufe SYS-Virusiolier für AMIGA für 25. - DM

4970 Bad Oeynhausen 1

Verkaule Indy IN Adventure for nur 80,- DM (Neupreis 89,--- DM!!!) Es wurde fast gar nicht gespielt(!) Tel. 02129/50246

Amiga-Originale — Tausch oder Verkauf z 8. RVF Honda 40,— DM, The Three Stooges 40,— DM und vieles mehr, Anruf ab 19:00

Our Group is Looking for new Demo-fintro-Malters. If you have one, run quickly to your Telefon and cell 089/7803901. Ask for Bern-

(nach Henning fragen!)

Verk 1 Amiga 500: Sommer Olymp. 25 DM; World Tour Golf 30 DM; The way of the little Dragon 1:30 DM (Originale) sowie Turbo Silver Dragon 1 30 DM (Originale) sowie Turbo Sih NP 380 DM 1 280 DM Tel -Nr 07462/1239

Verkaufe Amiga-Originale Star Command 50 DM, Kingdoms of England, Journey, Empire, VMS, 7 Cities of Gold je 40 DM Tel 02361/851514 — Mo-Do 15-18 Uhr

Verkaufe Original-Games mit Anleitung Spa-ce Quest 3 (dt.): Falcon (dt.): Ind. Jones Adv. je 45 DM und vieles mehr. Alles Originale' Tet

Verkaule original GREAT COURTS mil disch Aniestung Preis VB - Suche Pirates Finest Hour fel 04502/73081 (Stefan) Alles für Amiga

Originale Demon's Winter Battletech Blood-wych ei 45 DM Journey, Gettysburg je 50 DM, Ultima IV 40 DM Kampfgruppe 35 DM Tel 0441 58681

- Suche Zenon v Heureka und CNC Dreh Frila-Simulator Angebote an S Zink, Bieber-berg 69, 5750 Monden 2
- \* (nur Onginal mit Anleitung) Suche Tauschpartner für Amiga-Software Sucho z.B. Kaiser Populous Scenery Disk Great Courts (Original) Tennis Cup

eue Soft Verkaufe neu JURG TIMM

ARROW

Tausche für Amiga: Zak McKracken kpl. dt. HillsFar kpl. dt., Bard's Tale II dt. Ani., Stargli-der, Shooting Machine. Tel.: 04971/7613

Suche dangend für Amiga und Atan ST alle und neue Games; schreibt an. Marc und Tim Sommerrock, Flechbacher Weg 41, 6750 Kaiserstautern

Suche AMIGA — Tel 07426/3621

Suche Tauechpartner für AMIGA (Indy 3, North & South. ), Tel: 06233/40315

Zahle bis 35 DM für Tie Break, GP Circuit, Rock'n'Roll, RVF, Man. Unit., G. Courts, Beach Vall. Angebote an Postf. 1225, 5012 Sedburg. filenwe das günstigste!

Verkaufe Originale mit deutscher Anleitung Manchester United 40 DM (Hit): Populous 40 DM, Dragons Lair, 1 MB 40 DMH Tel · 04681/ 664, Martin

Suche AMIGA 500 + Monitor 1084S! Tel. 09162/272 — call Alexi

Suche Software! Bin auch sehr an Anleitungen interessent. Wer werß was eine PLK ist? H. Ortner Straßackerstr. 8, 8542 Roth 1

#### MS-DOS-PCs

Verkaule für PC (Originale) B. Moran 1+2, F. Boxing für 35 DM, Macadam B. + Game Over 2 für 45 DM oder Tausch gegen Wizball o.a. Tel. 0731/21592

Verka ife or g. arry III. Hereos Quest und die dazugehongen Lösungsbucher Anfragen unter Tel 05506/8242 (Marcus)

Curso of the Azure Bonds ein Super-Rollenspiel von SSI Festplatten-geeignet. Test PP 8/89 VB 60 DM oder Tausch Tel: 06431/25231 ab 18:30 Uhr

Verkruite nagelneues ungespieltes komplett deutsches original Indiana Jones Adventure (3, \* ) für nur 45. DM 1 Anrulen bei 05931/6036

IBM — Austria Tauache oder kaufe jede Art von Software (kei-ne PD) Briefe an: Marcel Hehle, Hofsteigstr 126A, A-6971 Hard

affer Hard /Software + 1 x 20 MByte Cartridge Preis 800 DM Wiebe Dortpfatz 4 2323 Stock

Suche Starflight Lauf 3.5 " und Anleitung, zah-le 50,- DM sovne Zubehör für Euro-PC Reiss Denis, Auterweilerstr 50, 7775 Bermatingen

Suche Tauschpartner für den IBM Wenn Ihr mit mit in Kontakt kommen wollt, dann ruft mich an Tel 0241/552308 - ask for Seba-shant 100 m brack

MS-DOS: Verkaufe wissenschaft Textverar-beitung Scientex (mit grach., mathem., kyrill Zeichensatz) für nur 379,— DMIII Tel.: 09131/

Biete Balance of Power 1990 Universal Milita y Simulat , Austerlitz, Firebrigade M Pirkl, Hallerstr 23, 8500 Nürnberg, Tel 0911/338718

Achtung:

Wir machen unsere inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist

Das Herstellen, Anbreten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopten∞ verstößt gegen das Uhheberreichtsgesetz und kann straf- und zivlirechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anweits- und Genchskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinwels und am Originalputkleber des Daten trägers (Diskalte oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risi-ko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Softweder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden



#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

#### Private Kleinanzeigen

Suche Kontakte und Soft auf MS-DOS-PC! Beantworte jedes Schreiben! Benni Beck. Heidenberg 13, 8501 Cadolzburg

Tausche Software/Games für MS-DOS Nur Originale! Suche Larry II, PQ II; Microp Soc-cer; Indiana Jones G Dubau, Am Blöcken 64a, 2300 Kiel 1

Verkaufe Onginal-PC-Games Arkanoid, Techno-Cop Imposs bal-Mission 2 World Games Mewio Strike Force Harrier, Indoor Sports PC-Gold-Hits Tel 04221/42481

Tausche Indy 3 (Adv.) gegen Starflight 1 oder

Steve Lodders, Lupinerweg 8e, 6972 TB8-Impfingen, Tel (09341) 5323

Tausche u kaufe ständig nur Original-Spiele, habe z.B. Their Finest Hour, Under Fire Willi Hofbauer, Wittelsbacherhöhe 51B, 8440



VERLEIH VON SPIELMODULEN

für

#### SEGA-NINTENDO-**MEGA-DRIVE-PC-ENGINE**

Geringer Jahresbeitrag. keine Verpflichtung

START: 1.06.90

Sie erhalten fast alle Spielmodule.

Fordern Sie das Infoblatt an. Schreiben Sie an

#### SM-Verleih

Alois Pielmeier Hermann-Löns-Str. 17 8430 Neumarkt oder rufen Sie einfach an von Mo.-Fr. 14 - 19 Uhr.

Tel. 09181/32194

cherstr 15, CH-6003 Luzern, Tel: 041/230864

Suche Ong (PC, 6½°) Tetris, SimCity, Indy 500, Champions of Krynn, Their finest Hour, Sword of Samura IIIr 60% des derz Preises Tel 063ht 8723, Carsten

VERKAUFE \* GAME BLASTER \*
12st mm/ge Soundrarte to: IBM + Komp Mit
orig SILPHEED vB.25C DM Midlas Otto Auf dem Berg 1 7317 Wendlingen

Suche Tauschpartner für MS-DOS-PC-Soft-ware auf 3½" Spiele und Anwendungen Michael Klein, Vorm Wiesentor 11, 5905 Freudenberg, Tel 02734/5311

For Sale¹ Don't go alone. Rings of Ziffin, KQ 1-4, Die Hard, Quadralien, Sherlock (bei Kauf aller Spiele Lösung von KQ 2 und 4) Tel 02308/

F15 Strike Eagle II, 688 Sub Attack, beide Spie-le wie neu, für je 60,— DM, beide zusammen für 100,— DM, Tel 0203/730247, 17-19 Uhr

Suche zuverlassige Tauschpartner für PC Spiele und Anwender Schickt Eure Listen an Christoph Schurmann Murbacherstr 15 CH 6003 Luzern

Verkaufe oder tausche Onginale für MS-DOS Larry 250,—; Footb Manag 230,— DM, World Tour Golf 20,— DM Tel 06074/3831, Mo-Fr 16-19 Uhr

Suche Powerpia, Nr. 6-88 Roman Garrandt Lessingstr. 48, 2351 Trapреплатр

Versaute for MS DOS PC Joystick + 8 B ! Karte Coionel s Bequest 3 ' + 5" 60 DM 97031 43436 (Michael)

Suche Tauschpartner für PC (5.11 Habe Spielle wie indy 3 (Adv.) Sim City Oil Imper-um, Larry 3 Schreibt en Siren Maier Math I denatr 25, 7470 Albstadt 2

Suche die Spiele Double Dragon 2, Xenon II u Microprose Soccer Tausche gegen anders Originale a kaula Tel.: 08222/80118

Suche Tauschpartner für MS-DOS-Soft, Habe Spitzen-Spiele (Populous...) Tel: Vorwahl Schweiz 026464356, 17-21 Uhr (Paecal verlan-

Verkaufe Y KO I, II, III je 20.— DM SQ 50. DM PQ 40.— DM, Silphed 45.— DM, Tr Bards Tale 20.— DM Bionic Commando 25 OM Manusc M 40 DM Apono 18 35 - D M Feldmeier Donastr 9 8441 Reibersdorf

#### NIMIENNA

US Nint Verk SMB 3 Contra 2 Faxanadu Tetris uv and TopiSp lauch europ Kons u Jupan, Dietmar Artmann 8591 Fuchsm Muhlerwing 1 Tei 0/634-3165 abonds

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO Kaufe gebrauchte Nintendo Medule inur euro-paische Version zu gulen Preisen. Peter Skoldawesse , Samberger Str. 4, 8070 ingolstadt.

Suche Top Gun, Metroid, Zelda 1 und Gradius für Nintendo Habe zu viel Geld 118

Buchegger W., Sattl 44, A-4542 Nußbach

Nintendo-Module gunstig zu verk, u.a. Me-troid, Section Z. Top Gun, Track & Field. Alle für je 80.— DM. Tel. 04317335840 je 60.- DM Tel 0431/335640 Michael Tham, Yorckstr 2, Kiel

Verkaulo Nintendo für 399 DM mit 6 Spielen Telefon-Nummer 0621/572736

GAME BOY Tausche 2 (zwei) Module gegen TETRIS (habe 12 Module 15 Marc Muller Tel: 06543/3733

#### ------

SUCHE NATENDO GAME BOY exit mi SPIELEN GARROS Tel 089482847

GAMEBOY if est in Powerplay 4/90, Inki. 1 Mo-dul rate Wath ( 300. — OM rong, verpackt und unbehalzt). Tel. 069/17/1984

Starforce Arwolf Knightrider Athena Castle van all: Track • Field : Urs Lehmann Bahn meisterhaus CH 6300 Zug

Tausche Nintendo-Kassetten Habe die neue-sten Spiele z. B. Coloni, Triangle Super Mario 8. Bros II. Tel. 02368/e0622

#### FCEXONE

Suche Motorcycle Cybercross Buildight A Robo «d Soccer Biete 40 DM pro Spiel! Su ch andere Games! Buft eintach an: Tell

Biete: Drunken Master Monsterpath' Im Tausch gingen Faritasy Zone Legendary Axe Vignande Suchin ganistige gebrauchte Modu-lat fei (27724,3476-11)

SUCHE 1 ger Hen Dragon Sp. Dungeon Expt. Mr. Hen Ninja Warrios' Kaufe oder fau schel Chris A. Brunner Finkeinstr. 5, 8313 Vits-biburg. Ter. 08741 6860.

Vernaule und suche Module für PC-Engine oder Mega-Drive 

Suche alles für beide Systeme 

Infos an Maier Gunter, A. Hoferer 1

Versaule PC Engine RGB mit meinen 6 Lieb lings Games und Joystick für 650 DM NP 930 DM Allos erst 4 Monate alt. Tel. 0271 355653

Suche PC Engine Sprelet\* Z.8. Shinobs und Tiger Helt. etc. Brite nicht zu teuer! Angebote an Thomas Denk. Stötting 22. A 4961 Muhl

sche auch Sorele für die PC-Engine

Suche PC Engine oder Nintendo Suche Am-ga 500 zahln 500 DM. Alle Sachen mussen 1004, in Orrhung sein. Rufe schneil an unter der Nummer 07751/3710

SUCHE WRESTLING MODUL III ANGEBOTE AN Frank Stender Zohntinwoy, 18, 4018 Langenfeld Tol. 02173/80/704 and 17 Uhr, Zahlo bis 100 DM

PC-Engine + 5 Spiele z 8 Tennis Nectars 5 P1 Adapter 4 Joy Pads NP 1169 - V8 900, — zu verkaufen Marcus Burger Marktstr 68, 7333 Ebersbach Tel 07163/7727

WANTED

Sega Mega-Drive-Spiele gesucht Z.B.: S Shi-nobi, Rambo 3, New Zealand Story Tel 0831/ 79503 ab. 19 Uhr

Verkaufe für Sega Mega-DRIVE Altered Beast (für 60 Mark) und Golden Axe und Forgotten Worlds (für je 90 Mark) Telefon 072371523 ab

Go Clubbing! 
 Unser Club hat tolle Tips.
Clubze-lung Hotline 
 Gowinnspiele auf Lager! MD User schreiben an T. O. Währingerstr. 24/24. A 1097. Wien.

KAUFE/VERKAUFE PC Engine MU CARDS und CD Spiele SEGA Mega Drive Spiele Tel 05246/1572 Ab 18 Jhr

Suche fauschpartner für Sega Mega Drive-Spiele im Raum Heidelberg-Mannheim Habe gute Spiele vio z. 8. Super 9 o. G. Axe. Ruft an ber 06/24/24442

Suche Tauschpartner für's Mega Drive, kaufe auch III Schreibt an: Holger Wohlhüter, Weiherstr. 11, 7911 Biberach; suche auch Super

Sega Mega-Spiele zu kaufen und tauschen ge-

sucht. D Rollauer, Schw. Allee 47, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/42018, öfter versuchen bis 21 00 Uhr

Suche Tauschpartner für mein Sega Mega-Drive Habe gute Games (Super Shino Tel: 07121/43443 (Serhat verlangen)

Hallo Megafans! Berlins größter Sega Club Fullstop sucht Mitglieder Service Ho Spielauflösungen usw Tet 030/6876765

Suche intaktes Mega Drive zu gunstigem Preis IRGB version benoting! Exemple II auch mit Zubehör Games o.a.; Tel: 06221/73884 ab 16 Uhr Koja,

Schwetzi Verkaule für Sega Mega-Drive: Soc-cer, Baseball, Space Harrier 2, Thunderblade, Altered Beasti Stok nur 45 Sfri Tel 081/ 871490, Michaeli

Suche Tauschpartner für's Mega Drive Habe Spiele wie Fantasy Star II und Herzog II Tel 05441 2346 Fiorran Junger

Tausche oder kaufe ständig Segs Mega-Drive und PC Engine Spiele' Gilbert Brune Mien Baroeut Str. 8, 4390 Gladbeck, Tei, 02043/ 42309 ab 1630 Uhr!

Ich schenke demjenigen mein Alex Kidd + 20 DM, der mir sein World Cup Soccer schenkt! Faires Angebot! Tel. 09721/48275 — Mega Dri-

Verkaufe Sega Master System mit Monitor, Lichtpistole und 5 Modulen Preis VB, alles in 100 %ger Verfassung Tel 0208/870227 (Thorsten)

Sega Master System 

\* Verkaufe es mit 9
Games (auch einzeln) und 2 Joysticks 

Preis nach Vereinbarung. Rupert Schillbach, Escherweg 4, 8491 Eschikam, Tel 09948/428

Wir suchen für Sega Master ALEX KIDD II. zahlen bis 50 DM Angebote Tel 032/227917 von 1800 bis 22 00 Uhr < Schweiz > Christian

Suche för Sega Mester: Golden Axe, zahle 50 DM: Psycho Fox: zahle 50 DM: Phantzsy Star-zahle 50 DM: Jurgen Brammer: Diexweg 1 2720 Rotenburg Wummer: Mumshorn

Verkaufe Sega Master-System Konsole + RGB + Pade + Spiel: 150 DM; 13 Mod Ph Star etc. 30—60 DM Alles zusammen nu 500 DM III Tel: 06152/4883 (ab 15.00 Uhr)

Will ACHTUNG II ACHTUNG II WING
Verkaute Sega + RGB + 9 Spiele (Thunder
Blade Wonderboy II etc.) für 599 DM II Tel.
05137777023 \* \* \* \* ab 19.00 bis 20.30 Uhr Hallo Sega-Fanal Berlins großter Sega-Club Fullstop sucht Mitglieder Service. Preisaus-

schreiben, Tips, Tricks u.s.w. Tel 030/6876765 Wer verkauft mir Spiele für das Sega Master-S. Z B. Fantasie Star, Y'S, Wonderboy II + III, Lord

o. T. Sword

J. Kranz Clienthalstr. 2870 Deimenhorst Club gesucht? Alle Fans des Masters Systems finden bei uns Fips. Holline Clubze-turg und Gewinnspiele into T.O. Wahrin-gerstr. 24/24. A 1090 Wien.

Alien Syndrome Alex Kidd The Lost Stars pro Spiel 50 DM Tel: 069/816565 von 12:00—14:00 Uhr

Sega Master-Spiete zu verk., z.B. Vigilante. Wenderboy III American Baseball u.s.w Te. 0451/42018 öfter versuchen bis 21 00 Uhr

Verk Sega Master mlt 10 Spielen, LightPhaser, Control Stick, VB 700. Suche für Mega Drive: Rambo Soccer, Ghouts'n Ghosts, Kujakuoh

2. Baseball Tel 09644/1413 Suche gebrauchtes Sega Master + Spiele Af-

terburner Out Run Ritype Space Harner Thur der Blade Aleste Ralf Markus Mozartstr 9 5650 Solingen 11

Verkaufe Sega mit cs. 50 Spieten, Preis VB + C64 mit Floppy + 30 Spieten, Preis VB Robert Nocht, Wölflenweg 11, 8240 Schönau

Verkaufe wegen Systemwechset mein Sega Master für einen Preis innt 8 Games von 550 DM iNP 88955 mit Versandkosten; S.R. Eschenweg 4 8491 Eschikam Tel 09948/428

Sega Master System m. Joyst u. 14 Sp. Alex Kidl u. II., Wonderboyl u. II. Gotvou us usw. NP 1400,— DM für VB 650,— DM zu verk. Tel. 08294-534

#### SCHNELL - PREISWERT AMIGA-GAMES SCHNELL - PREISWERT

VERSANDSERVICE
Michael Schneider & Carola Hamann, Reichsstr. 50, 1000 Berlin 19 24 h-HOTLINE (030) 3043156

Austerlitz 69,90 Champions of Krynn * 79,90 Full Metal Planets 69,90 Great Courts 69,90 Il came f desert 79,90 Kuck off 49,90	Block out	Cabal 69.90 Draggons Breath 79.90 Ghouls & Ghosts 69.90 Iron Lord Jumping Jackson 54.90 Maniac Mansion 69.90
RAINBOW PIPE MANI		59,90* 59,90*
North & South	Oil Imperum         59,90           Popoulus         69,90           Sm Cay (1 M8)         74,90           Startrash         54,90           TV-Sport Basketball         79,90           Typhoon Thorison         69,90	Parts-Dakar 90



Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute nach ab!



Eure Nachricht an die Redaktion

## To la V

### JAHRES-ANGEBOT

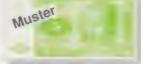
- 1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!
- 2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!
- 3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!
- 4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!
- 5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extral

WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

#### Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in



Bitte verotfentlichen Sie in der nachst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen text unter der Rubrik:

Amiga C 64 128 MS-DOS-PCs Atari ST Sega Master Sega Mega Nintendo PC-Engine

- □ Kontakte
- □ DM 5,- liegen □ bar □ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender Postlageradressen nicht möglicht

Bei Angeboten: Ich bestatige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

Datum Or

Unterschrift

# TO AV

### MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_\_haben mir besonders gut gefallen:

l.

\_\_\_ Seite \_

9

Seite

Seite

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

\_\_\_\_

Seite

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen

Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

ABONNEMENT			
Ta, ich mockte Pawer Play zum Jahrespreis von 69 000M (Noviencizg). Postol für 12 Ausgaben abonnieren (ich beziehl des Abonniement im voreis von Erhöht der Rechnung Die Zinstellung erfolgt per Post frei Hour. Des Abonniement verlangent sich aufomatisch um ein weibers Sohn zu dem dem gelfolgen Bedingsingen. Ich Ramn jederzeit zum Ende des		Die 60 Pf Briefmarke bier aufkleben/	
bezahlen Zeitraumes kundigen.  Nome, Vorname			
Straße, Housnummer	Antwortkarte		
PLZ Wohnort	Power Play		
Telefin(Yarvald) After	Abonnement-Service		
Datum, 1. Universiteit Ach bezahle jährlich halbjährlich vierteljährlich	Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str.2		1
Diese Voreinburung kam ich Innorhallt von acht Togen bei Markt & Tochnik Vorlag AG, Postfach 1304, 8013 Ham widerzufen. Zer Wahrung der Erist genügt die rechtzeitige Absondung des Widerrufs. Ich bestätige die Konntnis- nahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.	8013 Haar		Diese Vereinbarung können Sie Immerkalb von ocht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Huar widerrufen. Zur Wahrung der Frist
Datum 2 Unterschrift 01/AD 10 06			genügt die rechtzeitige Abson- deng des Widerrels.
Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen  Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:		Stan Participar, 60 Planning	 
Turbio recistant rano viciocio del trini logorido triorità.			 
Ich besitze einen Computer:	Antwortkarte		 
	Power Play Kleinanzeigen		
Absender Name //orname: Straße:	Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2		
PLZ/Ort Telefon	8013 Haar		
			1
Gewinnt mit POWER PLAY!		Dio 60 Pl Briefmarks	
Die Teilnahmebedingungen findet ihr im Heft Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:		hier aufkleben!	
1.	Antwortkarte		
3.			
Ich besitze folgenden Computertyp:	Power Play Redaktion		 
Absender:	Markt&Technik Verlag AG		
Marine, Vorname Alter	Hans-Pinsel-Str.2		
SiraBe, Houseummer	8013 Haar		
PLZ Wahnort			

# EINE UNGLAUBLICHE AUFGABE ... EINE UNVORSTELLBARE WELT!

# CRISTIAN LICENSES

The Court of the C

And the second s

MATTER BIT WELT HIS CRESTALLION BETTER



#### DIE -005U- HERAUSFORDERUNG AN HIRE GEISTESKRAPT an Spiel der Sontogie. Philosophie und

an Spiel der Strategie Philosophie und

#### DIE FINSTERE UTILITIE



200

- Carlly/Utal
- The state of the s
- O THE WILL IN



-



Vision of

AUDIO-KASSETTE & GEDICHTSBUCH VOM AUTOR DES

> KNIGHTS OF THE CRYSTALLION BILL WILLIAMS

ANTIGA

Bill Williams. Alle Rechie vo

101212611101

#### POWER PLAY CONTACT

#### Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Master System Phaser 3D Brille C Stick 9 Spiere 1 J at wang beneath we PC Keet VB 25 is enter NP Tel 07147770252 abends

Verva , to Seq i M ister System a if Golde I DM Patric Nieraese Inaritr 45 4006 Ericath 2

#### ATAR: ET

Verkaule für Alan ST TV Sport Fcothall B-Type Kick off Player Ma nager Press VB - fet - 09561-75475 ab 19 Uhr

Versaulic Atlant ST Chiq has Programme India na Jones Graphic Advanture 40 CM un inne d. Ari. 25 DM. Blain Lump 25 DM. Beyond the topal 20 DM. Tel. 1220 523683

Mike Dreecke Hinter den Garten 30, 1000 Berlin 20 Suche zuverlässigen und netten Tausch-partner für Atari ST — 100% Antwort

Suche Kontakt zu Tauschpartnern (Demos, PD, ...) und DFU-Freaks. Jens Jakubczyk, Pfingstweide 39, 8580 Idar-Oberstein — ATARI

Suche Tauschpartner für Atari ST-Software Eure Listen an Ernst Fürthaller, Green ich nerstr 42, A-4600 Wels — Osterweit.

Ich bin verzweifelt! Mein heiß gehebtes Spiel ist einem Virus zum Opfer gefallen. Wer hat Babe-rian aus dem Tha-Dreierpack? Tauscha. Tel

Verknufe Zax McKraesess Police Quest 2 Chrone Quest, "orruption Populous Bard's Tale Hosywood H, nx (nur Qriginale! PNV . Tot (Perst 2758)

Verhaulii Olighaus, Karbog Grand Prix, Road Runner Tha Box ng. ST Karate Checkmatine 20 OM Hothis, ds. DM Vampire's Emple 25 DM Tex 0621-6, 2662

# ATARI ST Wineralestrausche ST Sott z B Chaus strikes baek Bloodwych Wierelastbry utc for 075414081 zens

Suche Programm das die Routinen des 52051 omsteur für einen MEG-Rechner (+520 Ernatitors, zahler get PD Disk) Dominik Huttermann für 06844ms-384

Disagrees, & Dragens, verticate & Originate für je 25 DM zos. for 90 DM z Cls4. Pool of Curse 7 Histor - Erages Warr in Ameri Andreas Bramer, fer 3/2/8/2/04/31

TOP Public Dumain SOFTWARE for After ST Spitzen Graffy + Sound SUCHE auch MIDI PD until von Frank Bras, he Am Studipury 91

Verkaufe CYBER CAD 3D V 2 0 mit Registrier karte I NEU II DM 120,— VB, Sven Portmann

#### ------------------

Chaos Strikes Back DM 40

Oder to sective gegen Empirel

Tel: 62241 334426 (Feath)

Tel 02241/331174

SUCHE TAUSCHPARTNER FUR ST Suche Stratege and Rollenspiese and alles von Chemaware. Nehme aber auch andere Cail 04181/6259 (Bons)

ATARI ST Suche Tauschpartner Liste an Gunter Kaufmann Tangst Landstr 157 2000 Han berg b2f 54.9%, Antwort Auch Rollanspielkontakte HHI

Withelm Leuschnerstr 43 6078 Neu Isenburg PD Tausch rheisonders Demos)!

SCHWEIZ Verx ST Farbspiele zu Top-Prei sen (15 - 30 DM)\*

Atles Ong mit Anteitung Ruft doch mal an Tel 161/357727 BS (Michael verlangen)

ATARI SI \* \* \* Suche \* \* ATARI ST Suche für Atari ST das Spiel Predator zahle gut!! Tei 07071/42/016 Marco

Suche Tauschpartner für den ST (habe Indy 3 Adv. Space Quest 3 etc.) Schickt Eure Liste an. K. Cutjux. Vogelich 72. 8000 Munichen 50 Suche Tauschpartner für ST Software. Mein Computer ist hungrig, Christian Böhme, Pillauer Str. 4, 2850 Bremerhaven. Biete North + South — 50; Rings of Medusa — 50; Galdregons Domain — 40, Bloodwych — 50; Microprose Soccer — 50; Hunt for Okto-ber 25 Sprint 20 Tel 0431\*581825

Suche Starra der von Robiz Orbert (ST), q na , Verkach ST Programme in Crip po Anratible Relief William in To Te44 18 pe

Variable for Asy 16,75 5 4 DAL Englishing to DM Set mit a section Set master Gulf of von the Fest Strike 8700

e e FRS e e West wear h. y's Like Swap partners! Gentae! Makro Postfact 202363 2006 mambary 2, W Germary Sortar

Sutar Beginners 1,,

Such and see you have beginned a dry nat Software. Make to be before it from an John Barnes are nearly and travels by 128,5 m. dentially dentially. ST S7 S, che Tauschgartner Habe immer ne jeste Soft. Enr good contact Ga. abst. 1786. Mo. Lis M. ab 1800 Eller

Monter - Hand, 1 CAL

Verk ST-Originale GFA-Assembler 99 DM, Bubble Bobble und Bobo für je 20 DM, STOS 50 DM Gschmeidler Andreas, Ortsstr 4 8966 Kroyzels auch fausch •

Kaste versaute funktie Org Salspiele Habel Dungeen Master Batteriawes, Machipoter 2 uivm B.M. ver Machi, dr. Zelf W., Ceigen 1 feb. 0271 etrope

ST Versublempre SF3-4 1 Jahran DAT Verk Hestage om (And) is to se DM Rotter of the second

Versidate Aspis - STAL SMIPS SESS - PD

Hate an sergule Spring Alexander Schad Sign Haarstr II 6320 Alsteid for the date 2 - 76631 2653

Version Alar SI (1 MB)

Version Alar SI (1 MB)

Express F314

DX Counter over

Nabores where 19 22 20697

Sucha Settware L. den Alar S. N. J. der Settweiz But an oder schreib ihr hicola Blasena in Gelssacker 53, 8404 Winterthar for 052/275343

Verx Ata 1040/STF - Thomson Fartmon - Mono Emulator - Social Enhancer - 1 ST Word - GFA Basis Ju - 18 Orspinal Games - STOS - Liferatur VHB 1686 DM Tereton 05427 (804

Speedbell, R-Type; Alien Syndr., Silent Service Bloodwych, Barbarian (Palace)
Tel 0221/6801897 ab 17 Uhr

Rick Dancer 10 Newzeatand Ston, 50 Ruf 50 Gerrin Wing 10 Wasgin Hossi, 15 Pron. sed ball to 1 American years and 15 American 27 III 0911525904

#### MONTAKTE

Souther BM Users die genne auf hier Kiste

Sinct an Charle's Americanton't W 1. vit 1170 Oct 1952 Zicholen

Suiten laus to ettle «Elem huben neus ste behvare Anliquest Michael Johnab 18:00 United And in the services Close DAMER Miller Programmer, Mark

Such the nemen Atal St 1s schopartner in Raum Salzburg Österroich Fill Grotar Intereseques 5201 Spokin

section Amiga 2000, in water interess clark for monthspreads Bin explaint Constant Kapper Schaffer St. 1965 on your 11 Tex

\* \* Insiders Inc \* \*
Post G" + Box 28
A 61 h Version on a \*

Searching for cool Contacts! AMIGA AMIGAI AMIGAI SUCHEN TAUSCHPARTNER FÜR AMIGAI Schreibt an AMIGA-VAMPS Poststr 187577e oder 187579e in 3380 Gostar "

17th Anneweder Wir bieten Kontakt hilfen PD-Bibliothek ST und XL/XE — schreibt

glieder Alle Systeme Club Journal mit Hot News, Tests Tipe (aus Japan) A Knaul San-der 28, 5060 Bergisch Gladbach 2

AMIGA CALL 089/885104

Am ga

Wer hat dt. Anleitung für Starflight 1 — zahle guten Preis. Tet. 0911/538559

Suche Hondard 2. Programmeness and GEX Artists Tupe to PD 201 Dental Kenne Raub kopient is ift in a 2566 baldet our net Am jule Britists e Amija e Hebris e

Suche faur hpartner C64 Neparte Saltware z B. Catali Pauble Dragon II FO/List Lista su Westkuste fai 0491 330s 17 19 Utir Sebashan

Suite rusten is Computerschrott für C64 u Floppies, 1541-1571-1581. Tel 04/e 144072

Such Strategie und Advertige Freder Welganger ger Gumanstrave in A 2/20 Wr Neustadt – Deterre und Tei (U. 27) – und M

Souther Taylor by arther agon, Jennyursen, Wgit Batte een be Antungen Listen odern tokkhar ik A PASOFT Champunate 38 (39047.5) Cheisting (TALY e. e. e. e.)

w + + REFLEX + + + + We are searchin' for new cool members (1 Call us 003503 D in 5804 Herdecke No Lamer'n'Loser Amiga!

# Amiga — Tausche Demos, Intros, Mags Sounddisks, Compilations etc. Contact Klaus Wittmann, Von Frays Str. 27, 8000 München 60

The same agein? — Black Setor One is back to change the latest Amegaware. Our new add is: Post!. 1104, 6704 Uffenheim. Beginners can

C64 S. In Juverlass gen lauschpartner mit Hate 1,1 Cotto Powerdott

Mac Bill + R of 26 6233 Ketshelm

Suche havers a processor for the back dem Turber back dem Turberberg to CoR 99/x Placen Poort 1. g. Grafter and Program a ment at Amiga/ST position 17. Programm are: 2 Graften 2 Musiker) erstellen Top-Spiele M1 Barki. Bergstr 218, 4370 Mart

Ob Amiga, ST, C64, CPC Phoneix der homers in the Club sifter skeda Intogegen hass it a harbag Phoen in Burgweg 3 7186 tt - 3 2 3 5

C64 New ob such: C64 Mitpunder over its Teach and Australian town 1 ps.<sup>11</sup>
C64 million 122 for m27 2 19461 Notionen , lanen

Saga Andrew Clubs macher , ele Worte Wir sche win Euch ein Graheunfo samt Contraetschaft TO Wilhengendr 24/1/24

Suche Kontakte für Amiga 500 für Software Austausch Wolfram Fleischer, Allee 4, 4930 Detmold

Verkaufe CPC 484 + Monitor + Floppy + Joy-stick + Spiele (AAT infut 7/900 DM in criterin zeln) CPC Datasette defekt Tel 04828/6263, nur ab 18-21 Uhr

S. 14 Tr. Impartmentur CPC 464 nur Kass Tell 15 1 50 048

Continued for Continued Seguidega Mega Draw Antonido Spoiler Despire Trobles 1 Mt., Index os ganz Destistinand Infos

Amiga e s e Beyond Brothers e e e Search for good contact Call: 0212/312149 (Ingo) ab 2000 Uhr!!! No Lamers!!! We Greets Munsters / Aycis e e e

Suche die Ausgaben 3/90 und 4/90 des 64'er Magazins<sup>(1)</sup> Biete zusammen 7,— DM (\*\*) Daniel Schalter, Mernetstr 13, 5860 Iserlohn, Tel. 02371/26494

Suche wirtdich zuverlitestgen Tauechpartner Ruf doch mal an! Tel: 04181/38202

Suche ong -verp. Atan 2600-Kassetten, auch die ganz alten Spiele! Tel 02381/400136

Such a Programme to Applications 2 B Poor of Radiance) and GS-User zweeks Erfahrungs hauch meglibat in Raum Union Tel 02303/14452, Wolf-Chr

Wir suchen Tauschpartner für C 64 Soft (alte u neue) Tel Christian 02932/3/695, Tim 02932/39193, Thorsten Uhrist 19991

Lestin repolements bei St. Ocaridt Breitestr 9 2210 tzeihor: Olsz – 10 DM! Paperware – 1 DM: Oliginalin !

Hr. Are you searching for an Musicianito join your Group? Just write to Michael Kern, Lur mannst: 13-5210 Troisdorfor call 02241/81374

An aile Freaks! Suche Kontakt mit Nintendo Profis! Wenn for Tips for einige Spiele habt ruff Leim ran Teil 069/655792 Nadj Thanin

Contaut ICE Mc under Pf 031940 7750 Kon

We are searching for new Coders Grafix Com posers Swappers but no Lamers Write to PB 030597, 7750 Konstanz 1, West Rex 90

CPC-464-User sucht 3-Zoll-Erstlaufwerk Zahle gut Tel 0043/0662/538864, ab 8 Uhr + suche Tauschpartner

Suche Tauschpartner für C64 Habe Ultima 1.5 Curs of the Azure Bonds usw Suche Ca-bal und alle Rollenspiele BTale 1.4, call 06551/842 (Siby) + fast\* +

Wer hat Lust, mit mir Kontakt aufzunehmen (C64)? Tel: 0441/301375 (Michael): auch PCIII

#### Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme

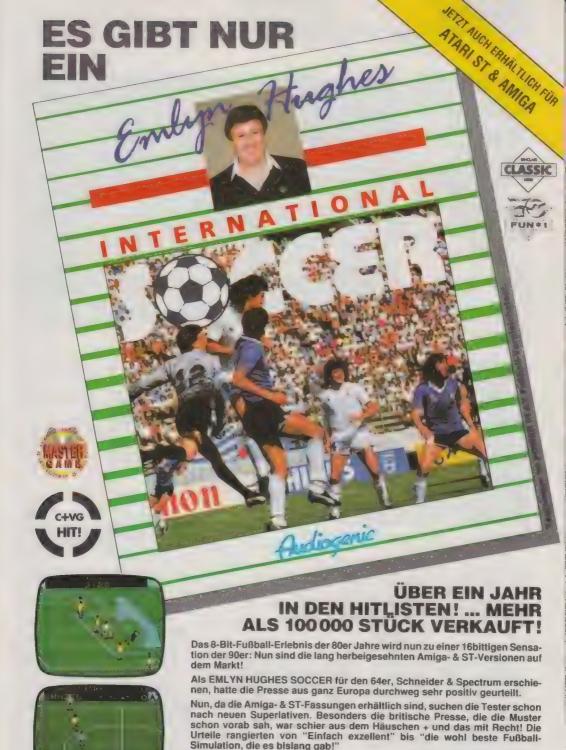
Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkopien» verstößt gegen das Urhebberrechtspesetz und kann staf- und zunflachlicht, «wildigit werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000.— gerechnet werden

trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden





AUDIOGENIC SOFTWARE (Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90)

Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025

Und denkt daran: Es gibt nur ein EMLYN HUGHES SOCCER!

So, versucht es selbst!

#### COMPUTERSPIELE

#### GRUSEL-SPASS IN 3D

# Castle Master

n "Castle Master" übernehmt Ihr wahlweise einen
Prinzen oder eine Prinzessin,
um in der dunklen Burg eines
fiesen Zauberers nach Eurem
Bruder (oder Eurer Schwester)
zu suchen. Nur leider ist der
teure Verwandte in einer Gruft
eingesperrt, die sich erst öffnet, wenn Ihr zehn Gegenstände gefunden habt. Diese Spezial-Items sind über das ganze
Schloß verteilt und an den unmöglichsten Stellen versteckt.
Natürlich sieht der Bösewicht



Was mag denn in der Bibliothek versteckt sein? (Amiga)



Iggr. der Schloßhund bewacht einen dicken Schatz (Amiga)

Der Adrenalinspiegel steigt, der Kaffeekonsum auch und die Nachte werden wieder kürzer. Mit "Castle Master" ist den Programmierern des Klassikers "Driller" ein weiterer Geniestreich gelungen. Zugegeben, die 3D-Grafiki ist im Vergleich zu den

anderen Programmen dieser Reihe eine ganze Ecke langsamer geworden. Dafür stecken aber eine ganze Menge mehr an grafischen Finessen im Programm. So sieht man jetzt solche Details wie Werkzeuge in der Burgschmiede, Pferde im Stall, Bücher in der Bibliothek und es gibt sogar ein voll funktionstüchtiges Klosett in der Burg



Geblieben sind die schnieken Soundeffekte und die stimmungsvolle Musikuntermalung, die man bei Bedarf abschalten kann. Spielerisch wurde das bewahrte

Programmsystem noch mal ordentlich aufgewertet. Die Steuerung ist ausge-

feilt, die Puzzles sind wunderbar logisch und die tollen Hinweise geben auch Einsteigern eine gute Hilfe. Der Schwiengkeitsgrad steigert sich in kleinen Schritten und Neulinge kommen so in den Genuß von schneillen Erfolgserlebnissen. Ich kann "Castle Master" jedem ans Herz legen, der in den nächsten drei Wochen nichts Wichtiges vorhat

Eine Handvoll klassischer Knobelkost, eine gute Prise Humor, ein großes Spielfeld, edle 3D-Grafik und knifflige Labyrinthe So macht's Spaß. Castle Master ist um veles logischer als die Science-fiction-Vorgänger und dedurch wesentlich ein-

facher zu spielen. (Unter einer Zugbrücke kann ich mir eben mehr vorstellen als unter einem



Fluxkompensator.)
Vor allem Einsteiger
werden dank der einfachen Kontrollen ihren Spaß haben. Ein
Schwachpunkt ist die
Grafik, die sehr langsam wird, sobald
mehrere Objekte am
Schirm zu sehen
sind. Gehl das nicht
schneller? Trotzdem:

Castle Master ist meiner Meinung nach bisher das beste der Incentive-Spiele

Eurem Treiben nicht untätig zu. In der Burg warten ganze Heerscharen von bösen Geistern, die Euch an der Rettungsaktion hindern wollen. Wenn Euch so ein Geist erwischt oder Ihr in eine Falle tappt, wird der Spielfigur ordentlich Energie abgezogen.

Optisch und spielerisch weicht "Castle Master" kaum von den Vorläufern "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" ab. In einem großen Fenster seht Ihr die Umgebung in detaillierter 3D-Grafik. Per

Maus, Tastatur oder Joystick steuert Ihr Eure Spielfigur durch die Gänge der Burg. Um Euch gegen die Geister zur Wehr zu setzen, könnt Ihr mit Steinen werfen. Ebenfalls mit einem gezielten Steinwurf lassen sich einige der Puzzles lösen. Neu sind die Hinweise, die überall im Schloß versteckt sind. So findet Ihr eine ganze Menge von Schrifttafeln, die in Versform über die Lösung eines Puzzles Auskunft geben. "Castle Master" ist übrigens komplett in Deutsch. mh

HATE .

Genre: Action-Adventure Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS 79 % Grafik: 61% Sound: 34% POWER-WERTUNG: 79%

ATARIST 79%
Grafik 62% Sound: 44%
POWER-WERTUNG: 79%

AMIGA 79%

Grafik: 62% Sound: 42% POWER-WERTUNG: 79%

C 64 In Vorbereitung





Wilhelm Tell im Kampf mit den Rittern Gesslers (Amiga)

#### KNAPP DANEBEN

r trifft mit seiner Armbrust geklickt. Bewegt man Tell so sicher, wie Oma den über den Bildschirm, bleibt er Faden durchs Nadelöhr zieht. Er ist überall beliebt und er lehnt sich gegen die Herrschaft des Landesher-ren Gessler auf. Die Rede ist von Wilhelm Tell, den man in diesem Spiel führt, um die Herrschaft von Gessler zu beenden.

"Crossbow" ist ein Adventure mit Kampfeinlagen. Gespielt wird es ähnlich wie der Klassiker "Barbarian" von Psygnosis. Jede Aktion des Helden auf dem Bildschirm wird auf einer Menüleiste am unteren Bildschirmrand anautomatisch stehen, wenn er etwas aufheben kann, mit einer Person spricht oder nach oben oder unten von seinem Weg abbiegt. Es kommt ôfters zu Kämpfen, wenn Tell auf die Ritter Gesslers trifft oder sich gegen wilde Tiere wehren muß. Entweder benutzt er zum Kämpfen Waffen wie Schwerter, Morgensterne oder Stöcke, die er allerdings erst finden muß, oder er zückt seine Armbrust, wobei man dann die angreifenden Personen aus der Sicht von Tell

So richtig will der Funke der Begeisterung bei mir nicht überspringen. Die Grafik lst ja ganz nett, und die Idee mit den verschiedenen anzuklickenden Aktionen in Ordnung. Wenn aber ein Tier oder eine Person an-

greift, hat Tell meistens die er- sind schön, man hätte nur eingesteckt, bevor man über- es richtig gut zu machen.



haupt den richtigen Knopf zum Anklicken gefunden hat. Die Zeit zum Reagieren ist viel zu kurz. Auch das Zielen mit der Armbrust ist alles andere als einfach, dafür wackelt sie ein bißchen zu viel. Die Ansătze des Spiels

sten schmerzhaften Schläge noch etwas feilen müssen, um

Genre: Action-Adventure Hersteller: 7 Screens, Zirka-Preis: 65 Mark

IS-DOS

in Vorbereitung

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA

36% Sound: 42% POWER-WERTUNG: 36%

C 64 nicht geplant

#### BRANDHEISSE SPIELE - EISKAITE FREISE!

ST & AMIGA ST A

Battle Squadron*	ST	AM	
		5993	Į
Black Tiger	4995	59%	S
The state of the s			ĭ
Continental Circus	4915	4915	ī
Dragon Spirit*	4995	4911	T
Trapon's Lair 21			T
Motion	4895		V
Future Wars*	5915	5915	¥
Games - Summer Edit	• 5995	5911	r
Ghostbusters II	5995	59%	h
Ghouls n Ghosts	4995	5915	
Grants (4 Titel)	6911	6911	5
Hard Drivin's	5905	5911	5
	8495	8495	
Hero's Quest 1 *	8432	Pds.	1
Indy Jones Advent	7291	7295	E
A STREET, SQUARE, SQUA	dies		(
King's Quest 41	74*	7495"	ľ
			F
Leisure Suit Larry 2°	7495	7495	(
Lords of Rising Sun		7495	1
Manhunter 2: San Fr.	8495	8495"	1
Maniac Mansion	7295	7295	ì
Midwinter	7295	7295	1
P47 Thunderbolt	7215	7295	
			E
Pirates	72"	7295"	(
ACCOUNT OF	- 1		-
Powerdreft	59"	59%	
POWERGIFT	37	27	1
about along to	7235	72%	2
Rings of Medusa			
Shadow of the Beas	4.8422	8495	4
Sim City	8542.	8295	1
Space Ace *	9911	9995	1
The side	- 1		i
Stunt Car Racer	7250	7225	ľ
Their finest Hour	8295"	8295	
Toobin's	49%	4921	-
	-		
Tower of Babel	7235	7295	-
Tower of Babel	72%		1
March Land			
Typhoon Thompson	4995	5910	-
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Hocke	4995		-
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Hocke	49" y"5905	5900 5900	1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Hocke C-64/128	4915 yr5985 Kass.	5910 5981 Dtek.	1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Hocke C-64/128 100% Dynamite (41.	49% y*5985 Kass. ) 37%	5910 5981 Disk.	1 1
Typhoon Thompsor Wayne Gretzky Nocke C-64/128 100% Dynamite (41. Black Tiger	1 49°5 10°5905   Kass.   37°5 26°5	5910 5901 Disk. 4411 3715	1 1
Typhoon Thompson Wayne Gretzhy Hocke C-64/128 100% Dynamite 141. Black Tiger Continental Circus	1 4995 1/5985   Kass.   3795   2695	5910 5901 Disk. 4411 3715 3795	1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nocke C-64/128 100% Dynamite (41. Black Tiger	1 49°5 10°5905   Kass.   37°5 26°5	5910 5901 Disk. 4411 3715	
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Hocke C-64/128 100% Dynamite 167. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit*	1 49" y"5965   Kass. ) 37" 2655 2675	5900 5900 Disk. 4401 3705 3701 3205	1 1 1 1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nodes C-64/128 Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 i3 Trest/*	1 49°5 9°5985 Kass. ) 37°5 26°5 26°5 26°5	5910 5901 Diek. 4491 3795 3795 3295	
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nocice C-64/128 100% Dynamite (47. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (1 Tiest)* Ghouls' n Ghosts	1 49" 1 49" 1 59" 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	5910 5981 Diek. 4491 3795 3795 3295 4499 3799	1 1 1 1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nocies C-64/128 100% Dynamitiz (6 I. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epys.21 (3 Tiesl)* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin'	1 49" y"5965   Kass.   37" 26" 26" 26" 26" 26" 26"	5900 5900 5900 Diele. 4491 3795 3795 3795 3795 3795	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nocice C-64/128 100% Dynamite (47. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (1 Tiest)* Ghouls' n Ghosts	1 49" 1 49" 1 59" 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	5910 5981 Diek. 4491 3795 3795 3295 4499 3799	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Noce C-64/128 100% Dynamite 141. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit's Epyx 21 (17164)* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin' . Indy Jones Action	1 49" y"5965   Kass.   37" 26" 26" 26" 26" 26" 26"	5900 5900 5900 000k. 4491 3795 3795 4491 3795 3791 3791	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Typhoon Thompson Wayna Gretzky Nocio C-64/128 100% Dynamitie (47. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (3 Tiest)* Ghouls 'n Ghosts Mard Drivin'* Indy Jones Action	1 49" y*5905  Kass. ) 37" 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5	5900 5900 5900 5900 4400 3700 3700 3700 3700 3700 3700 37	1 1 1 1
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Noce C-64/128 100% Dynamite 141. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit's Epyx 21 (17164)* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin' . Indy Jones Action	1 49" y"5965   Kass.   37" 26" 26" 26" 26" 26" 26"	5900 5900 5900 000k. 4491 3795 3795 4491 3795 3791 3791	
Typhoon Thompson Wayna Gretzky Node C-64/128 100% Dynamitie (aT. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (11tes)* Ghouls in Ghoosts Hard Drivin'* Indy Jones Action Maniac Mansson P 47 Thunderbolt	1 49" y*5905  Kass. ) 37" 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5	5900 5800 000k. 4401 3705 3705 3205 4400 3700 3700 3700 3700 3700 3700 3700	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Typhoon Thompson Wayna Gretzky Node C-64/128 100% Dynamitie (aT. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (11tes)* Ghouls in Ghoosts Hard Drivin'* Indy Jones Action Maniac Mansson P 47 Thunderbolt	1 49" y*5905  Kass. ) 37" 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5 26"5	5900 5900 5900 5900 4499 3799 3299 4499 3799 3799 3799 3799	
Typhoon Thompson Wayna Gretzky Nocio C-64/128 100% Dynamitie (47. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (3 Tiest)* Ghouls 'n Ghosts Mard Drivin'* Indy Jones Action	1 49" y*5905 (Lags. ) 37" 26" 26" 26" 26" 26" 26" 26"	5900 5800 000k. 4401 3705 3705 3205 4400 3700 3700 3700 3700 3700 3700 3700	
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nocte C-64/128 100% Dynamite 147. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 Li Tiesip* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin' Lindy Jones Action Maniac Manison P 47 Thunderbolt Powerden	1 49" y*5905 (Lags. ) 37" 26" 26" 26" 26" 26" 26" 26"	59% 5988 000k. 4499 3795 3795 3795 3795 3795 3795 3795 37	
Typhoon Thompson Wayna Gretzky Node C-64/128 100% Dynamitie (aT. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (11tes)* Ghouls in Ghosts Hard Drivin* Indy Jones Action Maniac Mansson P 47 Thunderbolt France Control Sim City	1 49" (Res. ) 37"	5900 5980 000k. 4401 3705 3705 3701 3701 3701 3701 3701 3701 3701 3701	
Typhoon Thompson Wayma Gretzky Nocte C-64/128 100% Dynamite 147. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (1 Tiest)* Ghouls in Ghosts Hard Drivin's Indy Jones Action Maniac Mansion P 47 Thunderbolt	1 49"   Knas.   1 37"   26"	5900 5900 5900 5900 5900 3700 3700 3700 3700 5900 3900 5900 3900	
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nocte  C-64/128  100% Dynamite 147. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit*  Epyx 21 (1 Trest)* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin' Indy Jones Action Maniac Manison P 47 Thunderbolt  Sim City Stunt Car Racer Super Wonderboy Super Wonderboy	1 49"   Kas.   37"   26"	59m 59m 59m 59m 59m 64m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37	
Typhoon Thompson Wayma Gretzky Nocte C-64/128 100% Dynamite 147. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (1 Tiest)* Ghouls in Ghosts Hard Drivin's Indy Jones Action Maniac Mansion P 47 Thunderbolt	1 49"   Knas.   1 37"   26"	5900 5900 5900 5900 5900 3700 3700 3700 3700 5900 3900 5900 3900	
Typhoon Thompson Wayne Gretzky Nocte  C-64/128  100% Dynamite 147. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit*  Epyx 21 (1 Trest)* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin' Indy Jones Action Maniac Manison P 47 Thunderbolt  Sim City Stunt Car Racer Super Wonderboy Super Wonderboy	1 49"   Kas.   37"   26"	59m 59m 59m 59m 59m 64m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37m 37	
Typhoon Thompson Wayna Gretzky Node C-64/128 100% Dynamitie (aT. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (11tes)* Ghouls in Ghosts Hard Drivin* Indy Jones Action Maniac Mansson P 47 Thunderbolt Sim City Stunt Car Racer Super Wonderboy Toobin*	1 49"   Knos.   1 1 26"   1 26"   26	59% 59% 59% 59% 59% 37% 32% 37% 37% 59% 39% 37% 59% 39% 32%	
Typhoon Thompson Wayma Gretzky Nocio C-64/128 100% Dynamitie I47. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 Bitiel!* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin'* Indy Jones Action Maniac Mansion P 47 Thunderbolt Sim City Stunt Car Racer Super Wonderboy Toobin'*	1 49"   Kas.   1 49"	59% 59% 59% 59% 59% 59% 39% 59% 39% 59% 39% 59% 39% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 5	
Typhoon Thompson Wayna Gretzky Node C-64/128 100% Dynamitie (aT. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 (11tes)* Ghouls in Ghosts Hard Drivin* Indy Jones Action Maniac Mansson P 47 Thunderbolt Sim City Stunt Car Racer Super Wonderboy Toobin*	1 49"  Kasa. 1 37" 26" 26" 26" 26" 29" 26" 26" 29" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31	59% 59% 59% 59% 59% 37% 32% 37% 37% 59% 39% 37% 59% 39% 32%	
Typhoon Thompson Wayma Gretzky Nocio C-64/128 100% Dynamitie I47. Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit* Epyx 21 Bitiel!* Ghouls 'n Ghosts Hard Drivin'* Indy Jones Action Maniac Mansion P 47 Thunderbolt Sim City Stunt Car Racer Super Wonderboy Toobin'*	1 49" (Kasa. ) 37"	59% 59% 59% 59% 59% 59% 39% 59% 39% 59% 39% 59% 39% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 59% 5	
Typhoon Thompson Wayma Gretzky Nocte  C-64/128  100% Dynamite 147.  Black Tiger Continental Circus Dragon Spirit*  Epya 21 to Treat/* Ghouls in Ghosts Hard Drivin' Indy Jones Action Maniac Mansion P 47 Thunderbolt  Sim City Stunt Car Racer Super Wonderboy Toobin'  IBM PC Dragon's Lair*	1 49"  Kasa. 1 37" 26" 26" 26" 26" 29" 26" 26" 29" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31" 31	59% 59% 59% 59% 59% 44% 37% 37% 37% 37% 37% 39% 39% 39% 39% 59% 32% 5.25*	

Ind Jones Advent 82\*

8295

82 7295

Leisure Suit Larry 3

M1 Tank Platoon

Manuac Mansion

n City

	35"	5 25
Total Control		1
Stunt Car Racer	7235	729
Their finest Hour	8295	821
Toobin'	5915	591
Tower of Babel	7295"	7211
Vastscreen CGA-Emul	5995	591
Wayne Gretzky Hockey	5911	591

Vastscreen CGA-Emul	2300	23,,
Wayne Gretzky Hockey	15915	5911
SUPER-SCHNA		
Schnell zugreifen - nur so	Nange V	(Jerro
Altered Beast	2995	2995
Blasteroids *	1905	1995
	1995	13"
Captain Blood		2000
Dynamite Dux	2995	2995
Fighting Soccer	2991	2995
Galaxy Force	1905	1995
Hawkeye*		1915
Hotball •	1995	1995
Int Karate	1995	2995
Jinxter	1911	1995
Leviathan		1905
Obliterator*	1995	
Pacmania	1995	1995
Super Wonderboy	2995	2901
The Deep	1905	1995
Xenon*	1995	1995
C-64/128	Kass.	Disk.
Afterburner	915	1995
Altered Beast	-	1991
Blasteroids *	985	995
Fighting Soccer	-	1995
Leaderboard Par 4	1495	13,,,
Marbie Madness	1995	1993
Pacmania		1300
Starglider	995	
IDNADC		
IBM PC		Disk.
Annalas	2095	2091

Patriarila	13	13.
Starglider	905	
IBMPC	Kass.	Disk.
Aargh*	2995	2991
Boulder Dash c. Kit <sup>e</sup>	1915	1999
Circus Games		1995
Football Manager	1995	199
Indoor Sports*	2995	2999
Karting Grabd Prix*		199
Millennium 2.2		198
Three Stooges*	1986	190



Grüner Weg 28 · D-5100 Aachen 0241 152051-52 Fax 0241 152054

#### COMPUTERSPIELE

#### LAUF- UND

**SPRING-**

ier ist ein Spiel, bei dem Herzenslust sprungen, geschossen, Monster gekillt und Level erforscht werden dürfen. Hauptperson bei "Turrican" ist ein bis an die Zähne bewaffneter und zentimeterstark gepanzerter Krieger, mit dem man fünf Riesen-Welten durchsucht, von denen jede in mehrere Levels unterteilt ist. Natürlich schleppt er eine Waffe mit sich herum, die er zur Verteidigung der überall in den verschiedensten Formen und Farben auftauchenden Monster braucht. Neben dem normalen Schuß erzeugt diese auf Wunsch eine Art Hochleistungs-Blitz, den man kreisförmig in alle Richtungen lenken kann. Darüber hinaus läßt sich die Waffe auf die verschiedenste Art und Weise aufrüsten. Diverse Streuschüsse stehen zur Verfügung sowie ein durchschlagkräftiger Laser. Alle diese netten Spielzeuge erhält man von einer speziellen Monsterart, die ab und zu auftaucht und herumschwirrt. Der Kämpfer kann sich zudem zu einer



Tonnenweise Kopfschmerzen. Dem Hochleistungs-Blitz hält das Handchen aber nicht lange stand. (Amiga)



Tolle Grafik, die im Verlauf des Spiels noch besser wird, tolle Action, toller Sound (Amiga)

Da Heinrich sich intensiv mit der C64-Version beschäftigte, werde ich auf die Amiga-Umsetzung eingehen. Umsetzung ist allerdings nicht das richtige Wort, da der Amiga mit allen Fähigkeiten bis zur Grenze ausgenutzt

und ständig gibt es etwas Neues zu entdecken. Eigentlich ist das

ganze Spiel eine einzige Entdeckungsreise, weshalb "normale" Ballerspieler wohl elwas entlauscht sein werden. "Turrican' fordert vom Spieler eine sich nie erschöpfende Neugier. Erst dann wird man das Spiel mit seinen Hunderten versteckten

Winkeln und Ecken so richtig zu schätzen wissen. Fazit: Schwer aber gut

wurde. Die Grafik ist toll, die Musik hat Filmqualität,

Ich weiß nicht, was soll es bedeuten: Da liefert der Programmierer eines der technisch imposantesten C64-Spiele ab, doch irgendwie läßt mich Turrican auf diesem Computer kalt. Die Grafik ist abwechslungsreich, die Komplexităt enorm, aber

der Spielspaß weht auf Halb- mit vielen Arcade-Titeln durchmast. Die Amiga-Umsetzung ist aus mithalten



besser spielbar, bietet in technischer Hinsicht Automaten-Niveau und macht unterm Strich deutlich mehr Spaß. Das gute Stück könnte man auch ruhigen Gewissens in eine Spielhalle stellen - technisch und besonders auch musikalisch kann es

Kugel zusammenrollen, so daß ihm in unübersichtlichen Situationen kein Gegner etwas anhaben kann. Nebenbei kann er noch mit bildschirmräumenden Explosionen und Minen um sich schmeißen, wobei die Munition dafür aber begrenzt ist, und nur mit besagten Extras aufgefüllt werden kann.

Ausgerüstet mit diesen schnuckligen Waffen turnt der Gute durch den Level. Dabei muß er manchmal Wände erklimmen, indem er von Vorsprung zu Vorsprung springt. Anderswo fällt er zu Level-Beginn erst eine ganze Weile, bevor er auf dem Grund des Levels ankommt. Alles in allem sind die Levels wahre Labyrinthe aus Gängen, Gruben, Abgründen, Teichen und Schächten. Natürlich wimmelt es dort von Monstern und automatischen Waffen. Einige schwirren wie die Extras-Spender frei umher und feuern mit allem Möglichen auf den Guten. Kanonen sind an Wänden und Decken installiert und sind auch nicht nur aus Spaß da.

Manchmal muß er sich den Weg durch porose Platten freischießen, diese sind manchmal der einzige Weg nach oben. Ein übereilter Schuß, und der Ausgang bleibt unerreichbar.

Trotz vieler pfeifender Schüsse ist Turrican kein reines Ballerspiel, sondern gehört mit in die Sparte Lauf- und Springspiel. Jeder Level ist nach einer anderen Methode aufgebaut, so daß man jeden Winkel erforschen und auf jede Klippe hüpfen sollte. Erst dann findet man den Ausgang einer Ebene. Bei Turrican hat man jedoch nicht beliebig Zeit. Nach Ablauf der Frist verliert man ein Leben. Dieses geht auch hops. wenn man zu oft von Gegnern berührt oder getroffen wird. Bei Spielende gibt es jedoch die Möglichkeit, den gerade gespielten Level noch einmal von vorne zu beginnen. Dreimal geht das automatisch. Außerdem sollte man fleißig herumliegende Diamanten sammeln. Mit 300 Stück kann man einmal mehr den Level wiederholen. hf

Genre: Action Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

S-DOS nicht geplant

**ATARIST** nicht geplant

**AMIGA** Grafik: 82% Sound: 88% POWER-WERTUNG: 81%

C 64 Grafik: 8000 Sound: 70 % **POWER-WERTUNG: 71%** 





Ab 25. Mai bei Ihrem Zeitschriftenhändler!



Vier versteckte Schlüsselteile öffnen das Tor zur nächsten Welt (ST)



Der Klassik geht's an den Kragen, denn Musik geht durch den Magen (ST)

#### AUSGEBRANNT

teve "Goldrunner" Bak ist einer der fleißigsten 16-Bit-Programmierer weit und breit. Obwohl erst vor wenigen Monaten mit "Bad Company" sein letztes Spiel erschien, wird in diesen Tagen "Fire and Brimstone" veröffentlicht, das er zusammen mit Tim Coupé entwickette.

Thor (angeblich ein Gott, dafür aber ziemlich verwundbar), muß sich Bild für Bild durch acht Welten vorankämpfen. Sein Ziel ist die kratzbürstige Hel, die ein Königreich names Norse unter ihrer arroganten Fuchtel hat. Gleich zu Beginn tummeln sich zwei Waffen in Thors Handgepäck. Sammelt er unterwegs ein neues Wurfgeschoß auf, muß er dafür eine andere Waffe zurücklassen. Zudem kann Thor auf vier Zaubersprüche zurückgreifen, die er in Form von kleinen Kelchen am Wegrand findet. Bessere Sprungkraft, eine Brücke über Hindernisse, eine Smart-Bombe und Licht für dunkle Räume sind im Angebot. Einsetzen sollte man diese Waffen gegen die Vielzahl von Gegnern, die auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben und Thor bei Berührung kräftig Energie abziehen. mg

Auf den ersten Blick sieht "Fire and Brimstone" wie eine

abgespeckte "Ghosts'n'Goblins"-Variante aus: ohne Scrolling, dafür um so konfuser. Dieser wirre Eindruck verwischt auch nach längerem Spielen nicht. Die zahlrei-

chen Gegner sind ziemlich verkorkste Spieldesign gewahllos plaziert, ohne daß sich macht hat, soviel Mühe wurde jemand Gedanken gemacht in die edle Grafik investiert



hat, ob das fair oder spielbar ist. Ich frage mich außerdem, warum es eine

Energieanzeige gibt, wenn diese selbst bei einer schüchternen Feindberührung sofort auf null absinkt. So wenig Gedanken man sich um das

Genre: Action Hersteller: Firebird, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**AMIGA** in Vorbereitung

ATARI ST 38%

Grafik: 78% Sound: 57% POWER-WERTUNG: 38%

nicht geplant

#### ROLL OVER BEETHOVEN

ans von klassischer Musik sollten sich vor "Jumping Jack Son" in Acht nehmen. Ihr müßt hier nämlich dem Rock'n'Roll wieder auf die Sprünge helfen. Sobald die allererste Rock-Platte gefunden wird, regiert wieder fetzige Musik und mit der Klassik hat's ein jähes Ende.

Vom Spielablauf her erinnert Jumping Jack Son etwas an "Q'Bert". Wenn Ihr durch Betreten von bestimmten Feldern diese richtig einfärbt, erscheint eine LP, die Ihr auf den entsprechenden Plattenspieler plazieren müßt. Sind alle Plattenspieler in Betrieb.

ist ein Level geschafft. Eine Menge Extras, Teleporter-Felder und etliche Gegner (übrigens alle in Form von klassischen Musikinstrumenten) würzen den Geschicklichkeits-Test. Die Spielfelder variieren je nach Schwierigkeitsgrad in der Größe, scrollen aber stets von oben nach unten. Alle vier Level (32 gibt's insgesamt) dürft !hr Euch ein Paßwort "erspielen". Wer die Zwischenprüfung nicht schafft, der erhält auch kein Paßwort. Als Bonbon erwartet Euch eine High-Score-Liste mit 1000 (in Worten: tausend!) Einträgen. mg

Das Spielprinzip bietet wenig Neues. die Aufmachung ist dafür um so innovativer. Das "Rock'n' Roll contra Kiassik"-Konzept wurde konsequent durchgezogen. Sogar die Grafik wurde darauf hin getrimmt und sieht richtig

schnucklig aus. Die rockige Musik kommt allerdings auf dem ST manchmal aus dem Takt und



macht nicht den professionellsten Eindruck. Schade ist auch, daß es insgesamt nur 32 Level gibt und sich die Anzahl der Spielelemente arg in Grenzen hält. Mit etwas mehr Detail-Liebe in spielerischer Hinsicht hätte sich

"Jumping Jack Son" ein "Gut"-Gesicht verdient. So bleibt's bei einem freundlichen "Geht so"

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 75 Mark

IS-DOS nicht geplant

Grafik 70% Sound: 69% POWER-WERTUNG: 67 %

**AMIGA** 67%

Grafik: 68 % Sound: 74% POWER-WERTUNG: 67 %

C 64

nicht geplant

#### COMPUTERSPIELE



Bis man zum Spielen kommt, ist man eingeschlafen (Amiga)



Durch Eisen, Blech und Stahl frißt sich mein Laserstrahl (ST)

#### **SCHLAFPILLE**

richts anderes als die Fortsetzung von "Dragon's Lair" verbirgt sich hinter dem Titel "Escape from Singe's Castle". Anscheinend war der Vorgänger so erfolgreich, daß sich die Grafiker sofort entschlossen, eine Fortsetzung mit Ritter Dirk zu zeichnen und diese auf fünf Disketten zu bannen. Wieder muß der Gute die Prinzessin aus einem Schloß voller böser Überraschungen befreien. Das Spielprinzip ist jedoch gleich geblieben: Auf dem Bildschirm wird ein Zeichentrickfilm gezeigt, bei dem man im richtigen Mo-

ment den Joystick benutzen muß. Entweder hat man mit dem Joystick richtig reagiert, und Dirk stolpert wohlbehalten in die nächste Szene. Andernfalls wird er wahlweise zerstückelt, verbrannt, er stürzt ab oder es ereilen ihn andere unangenehme Todesarten. Dirk kann man mit dem Joystick also nicht direkt steuern, sondern nur die Handlung ("Schwert ziehen", "Nach links") beeinflussen Bei einer falschen Aktion wird der laufende Film unterbrochen, und es wird seine Todesart gezeigt. Zum Glück gibt's fünf Leben.

"Space Ace" war ja noch ganz lustig. Schnell geladen, konnte man sofort losspielen und hatte an dem Spiel Spaß, auch wenn's zu teuer war. Bei "Escape from Singe's Castle" hat man iedoch erfolgreich das letzte bi8chen Pro-

grammierkunst ausgemerzt. Ien konnte, ist die Fortsetzung Bis man zum Spielen kommt, von "Dragon's Lair" nur ein

auch im Spiel werden die Szenen in einer Geschwindigkeit nachgeladen, daß man fast glaubt einen C64 ohne Floppy-Speeder vor sich zu haben (jedenfalls fast). Die Grafik ist toll, aber während man "Space Ace" noch spie-

vergeht rund eine Minute. Und einziger großer Spielekrampf

#### Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Visionary Limited, Zirka-Preis: 140 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

**ATARI ST** 

In Vorbereitung

#### AMIGA

25% Grafik: 82% Sound: 79 % POWER-WERTUNG: 25%

nicht geplant

#### FREIHEIT FUR ROBO-ZOMBIES

krupellos sind die Reptilons, grausam und gemein. Ihr Hobby besteht darhochkarätige Wissenschaftler vom Planeten Erde zu entführen und zur Zwangsarbeit in Reptilon-Fabriken auf dem Planeten "X" zu verdonnern. Hier wacht eine Schar von blechernen Ungetumern über die armen Gefangenen, die allmählich zu "Robo-Zombies" verwandelt werden.

Escape from the Planet of the Robot Monsters" ist eine liebvevolle Parodie auf die Science-fiction-Stories der 50er Jahre. Die Grafik wird bei diesem Actionspiel im 3Dangehauchten "Schräg-vonoben"-Look gezeigt. Zwei Spieler können gleichzeitig am Befreiungsversuch teilnehmen. Fabrik für Fabrik schießt man die in enormen Massen antuckernden Robot-Wächter ab, befreit Gefangene durch Berührung und muß Schalter aktivieren, die Rolltreppen in Bewegung setzen, welche zum nächsten Stockwerk führen. Einige Roboter hinterlassen beim Verpulvern grüne Kristalle, deren Aufsammeln mit mehr Brutzelkraft für Eure Laserkanone belohnt wird.

Das dürfte das Computerspiel mit dem längsten Namen aller Zeiten sein. Es hat auch gute Chancen auf einen Rekord in der "Robo-Kategorie terdichte pro Level" Die knurngen Edelstahl-Wächer greifen im Dutzend bil-

leidet die Spielbarkeit unter detailhierte, humorvolle Grafik diesen Massenszenen - vor hat einiges für sich.



allem dann, wenn eine besonders schnelle Robotersorte angreift. Da können mich die vielen "Continues" nicht sonderlich trösten. Escape bringt zu zweit mehr Spaß. Man kann sich das Roboter-Verschrotten gemütlich teilen

liger an. An einigen Ecken und kommt leichter voran. Die



Genre: Action Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARIST 64%

Grafik: 70% Sound: 69% POWER-WERTUNG: 64%

**AMIGA** 

in Vorbereitung C 64

in Vorbereitung



# Berthan

# THE RESERVE THE PARTY OF THE PA







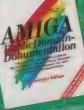




openingeniach) Jonain

































INFO-COUPON Bite senden Sie mir Ihr Gesamt-verzeichn.s mit über 500 aktueilen Computerbuchern und Sottware

#### COMPUTERSPIELE



Der Müllmann auf Rädern ist wieder unterwegs (Amiga)



Springer ohne Ende: Terry auf Wanderschaft (Atari ST)

#### SAUBERE SACHE

wei besonders populäre Freizeit-Sportgeräte hat Gremlin in seinem neuen Geschicklichkeitsspiel listig verquirtt. Bei "Skidz" habt Ihr zu Beginn die Wahl, ob Ihr ein BMX-Rad oder ein Skateboard besteigen wollt. Steuerung und Spielablauf sind bei beiden Apparillos aber ziemlich gleich. Ihr steuert einen coolen Burschen, der mit Rad oder Brett durch fünf Spielabschnitte kurvt, die man zu Beginn direkt anwählen kann. Außerdem gibt es ein Rennen, bei dem man gegen einen Mitfahrer antritt. In den fünf Levels tickt ein Zeit-

limit, in dem Ihr Eure umweltfreundliche Aufgabe erfüllen müßt: Sammelt den herumliegenden Müll durch Drüberfahren auf und deponiert ihn in Mülltonen. Auch die Energieanzeige ist wichtig, die bei Unfällen runtergeht, aber durchs Überrollen von handfester Nahrung wieder steigt. Gas gibt man durch flottes. mehrmaliges Joystickziehen in die gewünschte Fahrtrichtung, der Druck auf den Feuerknopf löst einen beherzten Sprung aus. Schafft Ihr einen Abschnitt, könnt Ihr in einem Laden das eine oder andere Extra kaufen.

Die meisten Skateboard-Spiele haben den Charme eines platten Reitens Aber Vorsicht vor Vorurteilen, denn Skidz holt aus dem etwas ausgelaugten Genre sehr viel heraus. Die Amiga-Version bietet tadellose

Grafik und fetzigen Sound, gepaart mit einem schlauen Spielprinzip. Jeder der fünf Levels ist groß und er-



fordert einiges an Ubung, um ihn zu meistern. Alle Abschnitte am Stück zu schaffen, ist eine echte Herausforderung. Großen Anteil am Spielspaß hat die gewitzte Steuerung, bei der das Skateboard-Feeling gut rüberkommt.

Skidz spielt sich flott und rollt den anderen Skateboard/BMX-Programmen davon

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 65 bis 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** 

in Vorbereitung

AMIGA

Sound: 74% POWER-WERTUNG: 73%

C 64

nicht geplant

#### WENN BÄLLE HÜPFEN

# Cloud Kingdo

euerwelt, Steinwelt, Lavawelt, Eiswelt, Kristallwelt: Durch diese und weitere 28 Levels muß sich der Ball "Terry" schlagen. Terry ist grün, rund und äußerst hüpffreudig. Sie steuern ihn mit dem Joystick und müssen alle Kristalle aufspüren, die in einem Level verborgen sind. Viele liegen offen in der Gegend herum, andere sind eingeschlossen und manche sotückisch versteckt Cloud Kingdoms" wäre kein Computerspiel, wären da nicht diverse Bösartigkeiten, die Terry an die Rundung wollen. Insekten, Lavafelder, Billardkugeln, Säurepfützen und andere Scheußlichkeiten ziehen dem Ball Energie ab. Über manche dieser Wichte kann Terry hüpfen, um ihnen zu entgehen; außerdem ist ein gezielter Sprung bei den zahlreichen Abgründen die einzige Möglichkeit, um weiterzukommen. Im Spiel läuft kontinuierlich die Zeit ab, wenn der Zähler "0" erreicht. ist ein Terry futsch. Damit aber nicht alles gegen ihn gestimmt ist, haben die Programmierer Bonus-Gegenstände wie lebensspendende Sodaflaschen oder Bonus-Früchte eingebaut.

Viele Levels, jeder mit einer anderen Aufgabe, plus eine Menge netter Gags - Cloud Kingdoms sieht auf den ersten Blick nicht ubel aus. Auch technisch gibt's wenig zu mākeln. Grafik und Sound sind für den

Atari ST recht an-

ständig. Nur leider fehlt der Mischung aus Hüpfen, Steuern und Sammeln der rechte Biß



Was man sich an Spielelementen von 'Quedex", "Puffys Saga" und "Rock'n Roll" "geborgt" hat, ist zu lau - außerdem sind die Levels nicht groß. Wer sich durch 32 nette Levels schlagen will und ein leichtes Spiel sucht, wird

anståndig bedient. Profis sollten sich lieber nach anderen Herausforderungen umsehen

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARIST 43% Grafik: 39% Sound: 40% C 64 in Vorbereitung

AMIGA in Vorbereitung

POWER-WERTUNG: 43%







Der "Window Wizard" entpuppt sich als fades Actionspiel (Amiga)



Schlagen, bücken, notfalls verdrücken (MS-DOS/EGA)

#### ZU BRUCH GEGANGEN

anche sind von Beruf Sohn reicher Eltern, andere haben im Leben einfach Glück und manche müssen sich von ganz unten nach oben in die unterkühlten Chefetagen etablierter Firmen kämpfen. So auch der ehrgeizige Held dieses Spiels, Willy, der als Fensterputzer seine Karriere startet. An einem mehrstöckigen Wohnhaus beginnt er sein Werk, wobei er in einem Förderkorb steht. Die Fenster müssen für die Putzarbeit verschlossen sein. Die neugierigen Hausbewohner beobachten Willy jedoch nur zu gerne oder verscheu-

chen ihn sogar. Mit einer Hupe lockt er diese weg. Andernorts bekleckert ein Vogel das frische Fenster. Den Vogelmist kann Willy jedoch nur mit einem Spezialreiniger entfernen, der normal ver-schmutzte Fenster zerplatzen läßt, also Vorsicht, Außerdem ähnelt der Wohnblock einem Irrenhaus, denn überall failen Katzen, Computer und Leute aus den Fenstern. denen Willy ausweichen muß. Manchmal liegen hinter den Fenstern auch wertvolle Gegenstände, die Willys Punktekonto sehr guttun.

Das hätte ein nettes Spiel werden können, wenn man bei der Programmierung auf die Spielbarkeit geachtet håtte. Anders kann ich es mir nicht erklären, daß gleich im ersten Level alle Spielelemente eingesetzt wurden. An

den Halteseilen des Korbes wird gesägt, Dinge purzeln herunter, der unsaubere Vogel grammierarbeit



hinterläßt überall seinen Dreck und die Fenster stehen offen; alles zur gleichen Zeit. So aut kann eine Putzkolonne gar nicht sein, um gegen diesen massiven Dreckangriff anzukommen Die nette Musik ist angesichts dieser

Spielmisere verschwendet Wirklich schade um die Pro-

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Reline, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

**ATARI ST** in Vorbereitung

**AMIGA** 

Grafik: 43 % Sound: 56% POWER-WERTUNG: 32 %

C 64

nicht geplant

#### TIEFSCHLAG A LA CARTE

Is Profi-Boxer kann man eine schöne Stange Geld verdienen, doch es ist nicht jedermanns Sache, sich von wandelnden Kleiderschränken das Kleinhirn weich und die Schneidezähne locker klopfen zu lassen. Die zarten Gemüter dieser Welt, die kein Blut (und am wenigsten ihr eigenes) sehen können, verteilen einfach mit dem Joystick saftige Hiebe. Um Champion im "Low Blow"-Ring zu werden, müßt Ihr immer stärker werdende Computergegner besiegen, die alle mit leicht variierenden Kampftaktiken auftrumpfen. Läßt sich ein Freiwilliger auftreiben, könnt Ihr auch mit einem Freund in den Ring steigen und Euch gegenseitig vertrimmen.

Low Blow bietet die von anderen Box-Simulationen bekannten Schlag- und Dekkungsarten. Eine besondere Spezialität ist aber der Tiefschlag, der dem Spiel seinen Namen gab. Der dynamische Schwinger in des Gegners Weichteile entspricht natürlich nicht den Regeln, doch wenn alle drei Ringrichter gerade weggucken, könnt Ihr einen Low Blow riskieren.

Bislang gibt's nur eine Box-Simulation, die mich begeistern kann: "Mike Tyson's Punch-Out" furs Nintendo Entertainment System Unter den größtenteils grausigen Computer-Boxereien schlägt sich Low

Blow gut. Die Software-Keilerel ist spielerisch nicht gerade der niveauvolle Gipfel aller Genüsse, aber we-



sentlich geistreicher als andere Vertreter dieses Genres. Besonders hoch ist der Schadenfreude-Faktor bei einem gelungenen Tiefschlag. Die Grafik ist auch auf relativ lahmen PCs erfreulich schnell. Ohne Joystick soll-

tet Ihr aber nicht in den Ring steigen, die Tastatursteuerung ist måßig.

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

Grafik: 71 % Sound: 27 % POWER-WERTUNG: 69 %

**ATARI ST** 

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64 nicht geplant



#### **POWER TESTS**

#### COMPUTERSPIELE



Die Football-Roboter formieren sich für den nachsten Spielzug (Amiga)



Beim Liga-Spiel geht's um sehr viel (MS-DOS/VGA)

#### TERMINATOR-TOUCHDOWN

American-Football- antreten. Ein Spiel ist in Liga bietet im Jahre 2022 ein merkwürdiges Bild: Nach einem Match verschwinden die Spieler nicht unter der Dusche, sondern in einem schönen heißen Ölbad. Die Football-Teams bestehen aus Robotern. Da man die Footbail-Regeln geändert hat, gab man dem Sport der Zukunft auch gleich einen neu-en Namen: "Cyberball".

Ihr habt zu Beginn die Wahl zwischen einem von sechs Teams, thr spielt immer gegen eine Computermannschaft, könnt aber auch mit einem Mitspieler zusammen

sechs Abschnitte unterteilt. Wie beim richtigen Football, versucht Ihr die Grundlinie der gegnerischen Spielhälfte zu erreichen. Klappt es, bekommt man sechs Punkte für den Touchdown gutgeschrieben. Ein Team ist so lange in Ballbesitz, solange der Metallball noch heil ist: Er erwärmt sich allmählich und explodiert schließlich, woraufhin die andere Mannschaft in Ballbesitz kommt. Es gibt eine "Defuse-Line" die Ihr schnell erreichen müßt, bevor der Ball in die Luft fliegt.

Mit 67 verschiedenen Spielzügen bietet Cyberball viel taktisches Krümelwerk für Football-Versierte. Diese Vielfalt wird ebenso. wie die tolle Spielidee von der recht unbefriedigenden Steuerung runtergezagen Nicht zu-

letzt wegen dem im Verhaltnis che Football-Simulation sucht zur Spritegroße recht engen Spielfeld ist Cyberball eher ein Football



Lotterie- als ein Sportspiel. Das etwas schwammige Gefühl beim Steuern der Roboter verursacht den dumofen Verdacht, daß gelungene Kombinationen eher Glücks- als Könnenssache sind Wer eine ordentli-

greife lieber zu "TV Sports

Genre: Sport Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

**ATARI ST** 

in Vorbereitung

**AMIGA** 

48%

Sound: 64%

POWER-WERTUNG: 48%

C 64

in Vorbereitung

#### OHNE AT TUT'S WEH

Elementen jedes Eishockey-Matches. Die gelegentlichen Faustkeilereien werden beim neuen PC-Eishockey "Face Off" entsprechend gewürdigt. Um sich den Puck vom Gegner zu angeln, hat man die Wahl zwischen sanftem Behakeln (absolut regelgerecht) und zielstrebigem Umhauen (überhaupt nicht regelgerecht, aber der Schiedsrichter schaut öfters gnädig weg). In der Hitze des Gefechts muß man aufpassen, daß man nicht reihen-

weise Spieler des eigenen

nergische Prügeleien ge- Teams aufs Eis legt. Wird's hören zu den belebenden einem Gefoulten zu bunt, folgt ein Boxkampf in Nahaufnahme.

> Bei Face Off spielt man zu zweit gegeneinander oder mit dem Computer, der drei Schwierigkeitsgrade bietet. Während eines Matches müßt Ihr die drei Spielerreihen immer wieder mal auswechseln. In einem Ligamodus können beliebig viele menschliche Spieler mitmischen. Zur Steuerung wird dringend ein Joystick empfohlen. Die PC-Version läuft mit CGA-, EGA- und VGA-Karten.

Hier steckt fast alles drin, was ich mir von einer guten Eishockey-Simulation wünsche. Neben dem Ligamodus (die Tabelle automatisch gespeichert) gefallen solche Details wie die Einstellung der Regelstrenge

("Aussie Rules" bedeutet "al- Mangel: Das Geschehen ist etles ist erlaubt" - machtig was unubersichtlich, und der schmerzhaft) Doch wenn man Computer spielt zu schwach



nicht gerade einen fixen AT hat, ist die EGAVGA-Grafik unmöglich ruckhaft und langsam. Hier muß man sich "freiwillig" mit CGA-Bildern begnügen, um ein halbwegs flússiges Match zu erleben. Aber auch spielerisch gibt's

Genre: Sport Hersteller: Game Star, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 68% Sound: 58% Grafik: 63 %

POWER-WERTUNG: 68%

**ATARI ST** 

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64 nicht geplant



#### COMPUTERSPIELE



Der Torwart fleht - am Pfosten er steht (Amiga)



Ein vielbeschaftigtes Sprite: Trainer und Spieler in einem (ST)

#### KEIN MEISTERSTÜCK

# nchester L

ie lizenzwütige Software-Industrie hat was Neues zu bieten: Nach Spielen zu Automaten, Büchern, Filmen und Comics gibt es mit "Manchester United" jetzt gar das "Spiel zum Fußballclub". Der altehrwürdige englische Verein hat in diesem Programm einen neuen Trainer verpaßt bekommen: Ihr habt die Ehre, durch Spielerhandel, Taktikwahl und Dosieren des Trainingspensums die Kicker auf Meisterschaftskurs zu bringen. Eine komplette Saison lang währt das Tabellengerangel mit den anderen Spitzenteams der englischen Liga; der Spielstand kann gespeichert werden.

Neben den Trainerfreuden dürft Ihr auch aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. Die Partien werden von der Seite gezeigt und die individuellen Stärken der Einzelspieler wirken sich ein wenig auf ihre Leistung auf dem Rasen aus. Durch Losiassen des Feuerknopfs wird der Ball geschossen; befördert Ihr ihn mit einem Doppelklick vom Fuß weg, wird das runde Leder besonders hoch gekickt. Außerhalb des Liga-Betriebs kann man auch Freundschaftsspiele austragen. hl

Allzuviel kann man nicht ausrichten: Mannschaftsaufstellung hier, Blick auf die Tabelle da viel mehr wird nicht geboten. Auch der adrette Action-Teil, in dem man selber zum Joystick greift, enttauscht ein we-

nig. Der Ball wird erst nach einer kleinen Pause geschossen, nachdem man den Feuerknopf losgelassen



hat. So kurz dieser Augenblick auch ist, so nervig sind Auswirkunseine gen. Auch wenn man eigentlich rechtzeitig aut Angriff einen zum Ball reagiert, wird der Paß oft zu spät ausgeführt und der Gegenspieler

schnappt sich das Leder. Das zăhe Gekicke ist nicht gerade sonderlich motivierend

Genre: Sport Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** in Vorbereitung

AMIGA

48% Sound: 61% POWER-WERTUNG, 48%

C 64

nicht geplant

#### GEHEUERT UND GEFEUERT

ahrend Fans des Fußballspiels "Kick Off" noch ein wenig auf den offi-ziellen Nachfolger "Kick Off 2" warten müssen, hat Anco zur Überbrückung "Player Manager" veröffentlicht: Das gute alte Kick Off wurde mit einer Trainer-Simulation verknubbelt. Es gibt vier Ligen und Euer Ziel ist natürlich, in die oberste Spielklasse zu kommen und Meister zu werden. Für jeden einzelnen Spieler gibt es eine Reihe von Statistiken, die seine Stärke beurteilen helfen. Ihr habt die Mannschaftsaufstellung, die Spieltaktik, die Entscheidung

über Transfers und Vertragsverlängerungen in der Hand. Wenn Ihr als Trainer nur Murks baut und die Mannschaft ständig in der Abstiegszone dümpelt, kann es passieren, daß Ihr vom Präsidium gefeuert werdet. Steht ein Spiel an, habt Ihr die Wahl, mitzuspielen (in einer 2 x 3 Minuten Partie im Kick Off-Stil), eine Art Schnelldurchlauf zu sehen oder einfach das Ergebnis mitgeteilt zu bekommen. Die Team-Kollegen werden je nach ihren Starken mehr oder weniger geschickt vom Computer gesteuert.

Von Kick Off war ich nie so richtig begeistert, aber in Verbindung mit dem ausgeklügelten Management-Teil kann sich das rasante

Rasengeschiebe sehen lassen. Auch wenn man sich nur auf den Trainer-Job beschrankt, bringt

Player Manager Spaß. Der tauschenden richtig und die strategischen allem viel Spiel fürs Geld.



haben spurbare Auswirkungen auf den Verlauf der Spiele. Wer Kick Off mochte, wird mit Begeisterung zum Joystick greifen, um seinen Spielern tatkraftig zu helfen Die Mischung ist im Gegensatz zum ent-

Entscheidungen

"Manchester Schwierigkeitsgrad ist gerade United" gut gelungen. Alles in



Genre: Sport Hersteller: Anco. Zirka-Preis: 78 Mark

S-DOS nicht geplant

AMIGA in Vorbereitung

**ATARI ST** 

Grafik: 60% Sound: 39% POWER-WERTUNG: 76%

C 64 in Vorbereitung



#### COMPUTERSPIELE



#### Emlyn Hughes Soccer

Bersowel Fußball-Krücken, die in letzter Zeit veröffentlicht worden sind, tun
die starken 16-Bit-Umsetzungen von
"Emlyn Hughes International Soccer"
besonders gut. Die anspruchsvolle
Steuerung und sämtliche Spielmodi der
C 64-Version wurden tadellos umgesetzt. Dank besserer, schnellerer Grafik
ist der Spielwitz noch eine Prise höher.
Eine Super Fußball-Simulation. Mit

Genre: Sport Hersteller: Audiogenic Zirka-Preis: 75 Mark

AMIGA

83%

Grafik: 74% Sound: 72%

POWER-WERTUNG: 83%



#### SAS Combat Simulator

Selbst bei dem niedrigen Preis von 20 Mark muß man von "SAS Combat Si mulator" abraten. Das Spiel ist eine außerst simple Menschen-Metizeler im Stil von "Leathernecks" mit einigen windigen Extras, die als Code-Masters Symbole getarnt sind. Der kleine Spiel-teld-Ausschnitt scrollt abwechselnd ho rizontal und vertikal Bevor ein Level (vier gibt's davon) endet, wird kurz auf Seiten ansicht umgeblendet. mg

Genre: Action Hersteller: Code Masters Zirka-Preis: 20 Mark

AMIGA 27%

Grafik: 47% Sound: 22%

POWER-WERTUNG: 27%



#### Star Trash

Dieses Spiel macht seinem Namen alle Ehre. Die Idee, einen Ball über eine perspektivische Landschaft zu steuern ist ja ganz nett, aber alles andere als neu (man denke nur an "Marble Madness") Die Landschaft verwirft bei der Steuerung nur, auch wenn sie gut aussieht Auch die Steuerung macht nicht den ausgeklügelsten Eindruck. Nach kurzer Zeit fragt man sich: "Warum spiele ich das eigentlich?" "Star Trash" ist keine Katastrophe, es fehlt nur der rechte Pffit.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Rainbow Arts Zirka-Preis: 59 Mark

AMIGA

Grafik: 60% Sound: 51%

POWER-WERTUNG: 53%



#### Might and Magic II

Vor über einem Jahr testeten wir die Apple-Version von "Might and Magic II", die damals recht gut abschnitt. Kein Wunder, denn mit einer Vielzahl interessanter Missionen, stapelweise Zaubertricks, ausgeschlafenen Gegnern und einem gutten Kamptsystem machen Rollenspiele einlach Spaß. Für den Amiga wurde spielerisch nichts verändert, die Gräfik dafür ordentlich aufgebohrt und der Sound leider etwas verschlechtert Wer ein gutes Rollenspiel sucht, sollte sich Might and Magic II besorgen. af

Genre: Rollenspiel Hersteller: New World Computing Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA 83%

POWER-WERTUNG: 83%

Grafik: 73% Sound: 25%



#### Stryx

Was sich schon auf dem Amiga übel spielte, wird auf dem ST selten zum Top Programm Diese alte Spieler-Weisheit läßt sich auch auf "Stryx", die Action-Nullnummer mit der dürftigen Steuerung und dem noch dürftigen Spiel-witz anwenden. Als Held vom Dienst bekampft man einen ungemütlichen Roboteraufstand. Technisch gibt's keine Unterschiede zur Amiga-Version; auch der hohe Anöd-Faldor ist geblieben. Nur für Masochisten, die sich ein frustrierendes Actionspiel antun wollen.

Genre: Action Hersteller: Psyclapse Zirka-Preis: 70 Mark

ATARIST 23%

Grafik: 56% Sound: 41%
POWER-WERTUNG: 23%



#### **Tennis Cup**

Loriciels aktuelle Tennis-Simulation ist für so ziemlich jeden Spielmodus zu haben: Einzel, Doppel, Türnier-Modus, Training, Davis-Cup und Zwei-Spieler-Modus machen "Tennis Cup" zu einer abwechstungsreichen Filzball-Orescherei. Die ST-Umsetzung ist mit der in der letzten Ausgabe getesteten Amiga-Version praktisch identisch. Das Programm spielt sich nicht übel. Im direkten Vergleich zu Starbytes Tennis-Konkurrent "Tie Break" zieht Tennis Cup al lerdings den Kürzeren.

Genre: Sport Hersteller: Loriciel Zirka-Preis: 70 Mark

ATARIST 59%
Grafik: 66% Sound: 66%

POWER-WERTUNG: 59%



#### Rainbow Islands

Erfreulicherweise fällt dechnisch tadellose ST. Umsetzung gegenüber der grandiosen Armiga-Version kaum ab. 28 spritzige Level, sieben Endgegner und viele versteckte Extras versüßen Euch das Bidschirm-Leben, Rainbow Islands ist eines der perfektesten Geschicklichkeitsspiele, die es bislang für den ST gibt. Steuerung, Abwechslung, Spielidee — hier stimmt einfach alles. mg

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 65 Mark

Grafik: 79 %

ATARIST 90%

Sound: 72 %

POWER-WERTUNG: 90%



#### SAS Combat Simulator

Spielerisch hat sich gegenüber der ebenfalls in dieser Ausgabe gelesteten Amiga-Version nichts getan. Das Programm läuft allerdings gewältig langsamer ab, was den ohnehin kaum vorhan denen Spielspaß nochmals drückt. Wer auf stupides Abknallen von Soldaten steht, der möge mit "SAS Comhat Simulator" glücklich werden. Das Programm spielt sich ähnlich erquickend wie ein 60-km-Marsch mit Gepäck auf dem Rücken.

Genre: Action Hersteller: Code Masters Zirka-Preis: 20 Mark

ATARI ST 23% Grafik: 44% Sound: 19%

POWER-WERTUNG: 23%





#### Space Ace

Jetzt muß Dexter auch auf dem Atari ST seine Freundin aus den Klauen des fiesen Schurken befreien. Die Steuerung und der Handlungsablauf sind mit der Amiga-Version absolut identisch Auch hier ein großes Lob an die Programmierer, die es schaffen, so viel Grafik und Sound in so kurzer Zeit zu laden In der Spielhalle war's toll, aber auf dem Computer wird man zum Diskjockey. Fazit: Tolle Grafik, toller Sound, zu hoher Preis und den Spielwitz kann man mil der Lupe suchen.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Ready Soft Zirka-Preis: 140 Mark

ATARI ST 43%

Grafik: 88%

POWER-WERTUNG: 43%



#### Pipe Mania

Leitungen verlegen unter Zeitdruck Pipe Mania (früher "Pipe Dream") hal ein derart wasserdichtes Spielprinzip, daß man einfach nicht viel falsch machen kann. Die C 64-Version ist recht an standig. Alle Features des Amiga-Originals sind vorhanden, nur die Paßwörter heißen anders. Leider fehlt der treibende Sound der ST- und Amiga-Version des halb gibt's ein Pünktchen weniger beim Spielspaß. Trotzdem: ein wirklich tolles Programm. a

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Empire Zirka-Preis: 70 Mark

C 64

Grafik: 50% Sound: 48 %

POWER-WERTUNG: 77%



#### Renaissance

Wie nicht anders zu erwarten, gleicht die ST-Umsetzung dem Amiga-Original wie ein Ei dem anderen. Auf der Diskette tummeln sich je eine aufgemotzte sowie (leider nicht ganz) originalgetreue Variante der Oldies "Centipede", "Aste "Galaxians" und "Space Invaders". Sowohl bei den Urversionen als auch bei den 90er Remixes wurde arg geschlampt. Keines der acht Spiele erreicht die Qualität der Arcade Vorbilder Selbst Nostalgie-Fans soliten auf "Re naissance" tunlichst verzichten, mo

Genre: Action Hersteller: Impressions Zirka-Preis: 70 Mark

**ATARI ST** 

Grafik: 32% Sound: 31 % POWER-WERTUNG: 21%



#### Starflight

Nach PC-, Amiga-, und C64-Besitzern dürlen jetzt auch

die Atarianer den "Starflight" Weltraum erforschen. Die ST-Umsel zung ist mit der Amiga-Version iden tisch. Freut Euch also auf ein komplexes Weltraum-Erforschungsspiel mit guter Benutzerführung, ulkigen Aliens und je der Menge Puzzles. Ihr findet im Starflight-Cluebook in dieser Ausgabe gleich ein paar praktische Tips.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST** 86%

Grafik: 48% Sound: 23%

POWER-WERTUNG: 86%



#### **Emlyn Hughes** Soccer

Wenn es Ihnen in diesen WM-haltigen Zeiten nach einer technisch anspruchsvollen Fußball-Simulation mit Filioran-Steuerung, zehn verschiedenen Computergegnern, Zwei-Spieler-Team-Modus und schöner schneller Grafik gelüstet, sollten Sie einen Blick auf "Emlyn Hughes International Soccer" auf dem ST werfen. Die Spielbarkeit ist die große Stärke dieses Programms, bei der bis zu acht Spieler in einer Liga antreten kön nen Ein Pflichtspiel für Fußbal Fans hi

Genre: Sport Hersteller: Audiogenic Zirka-Preis: 75 Mark

ATARI ST 83% Sound: 72 0/n

Grafik: 74% POWER-WERTUNG: 83%



#### **Black Tiger**

Die Umsetzung des gleichnamigen Capcom-Spielautomaten sieht auf dem C 64 nicht so hübsch aus wie bei ST und Amiga. Das ruckfreie Scrolling ist dafür ein Fortschritt, was der Spielbar keit zugute kommt. Säbelrasselnd hackt man sich durch mehrere Etagen Unterwelt, sammelt Kleingeld auf und kauft netten alteren Herren Extrawaffen ab "Black Tiger" ist kein intellektueller Hochgenuß, der Jahre vorhält, aber ein kreuzbraves Actionspiel, das auf dem C 64 ganz annehmbar geraten ist

Genre: Action Hersteller: U.S. Gold

POWER-WERTUNG: 58%

58% C 64 Grafik: 60 %

Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark



#### Rainbow Islands

Mit den brillanten Amiga- und ST-Ver sionen kann die C 64-Umsetzung leider nicht mithalten. Im Vergleich zu anderen Neuerschemungen für diesen Computer macht "Rainbow Islands" allerdings eine ordentliche Figur. Vom technischen Standpunkt aus gesehen weist es einige Mångel auf (viele der Objekte sind keine Sprites, sondern sich ruckelnd bewe gende Zeichensatz-Grafik), spielerisch wirken sich diese zum Glück nicht so schlimm aus. Unterm Strich kommt ein nettes Geschicklichkeitsspiel heraus img

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 35 bis 50 Mark

C 64 Sound: 63%

Grafik: 58% POWER-WERTUNG: 67 %



#### **Scramble Spirits**

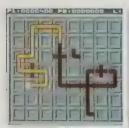
Verkehrte Welt: Die C 64-Umsetzung von "Scramble Spririts" spielt sich tatsachlich besser als beide 16-Bit-Varianten für Amiga und ST. Der Schwierig keitsgrad ist moderater, und die Gegner Sprites zuckeln nicht gar so schlimm über den Bildschirm. Zu den besten Bal lerspielen zählt Scramble Spirits des halb zwar nicht, hålt sich aber tapfer in "Gerade-noch-überdurchschnitt lich"-Kategorie. Die Grafik dümpelt eher in der "Hab-ich-schon-besser-gese hen' Klasse or sich hin

Genre: Action Hersteller: Grandslam Zirka-Preis: 40 bis 50 Mark

C 64 54% Grafik: 41% Sound: 40% POWER-WERTUNG: 54%



#### COMPUTERSPIELE



#### Pipe Mania

Wutgeheul und Freudengeschrei durchspielte Nächte und knirschende Joysticks: Selten war ein Spiel so ma oisch anziehend wie "Pipe Mania" (frû her "Pipe Dream"). Ob alleine oder zu zweit, erhöhter Adrenalinverbrauch ist beim Leitungverlegen quasi garantiert Mehrere Spielmodi sorgen beim Lei tungverlegen für Stimmung. Auf dem Atari ST sind Grafik und Sound fast ge nauso gut wie auf dem Amiga-Vorbild Wer ein gutes Geschicklichkeitsspiel sucht, wird Pipe Mania lieben.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Empire Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST 78%

Grafik: 53% Sound: 50 %

POWER-WERTUNG: 78 %



#### Fiendish Freddy

Da sieht man, daß es doch noch gute C 64-Umsetzungen gibt: Der auf dem Arniga sehr aufwendige "Fiendish Fred dy" ist auf dem C 64 deutlich besser spielbar als das 16-Bit-Vorbild. Dabei müssen bei der Grafik erstaunlich gerin ge Abstriche gemacht werden. Auch spielerisch wurde nichts vom Zirkus spaß abgespeckt. Endlich wieder ein Spiel, das auf dem C 64 Laune bringt Für Freunde von Zirkusspielen lahnt sich der Kauf.

Genre: Sport Hersteller: Mindscape Zirka-Preis: 70 Mark

C 64

66 W Grafik: 79% Sound: 74 %

POWER-WERTUNG: 66 %



#### Bundestiga Manager

Beim "Bundesliga Manager" lastet viel Verantwortung auf der breiten Fuß balltrainer-Schulter. Das Sport-Strategiespiel bietet auf dem PC keine wesent lichen Unterschiede zur Amiga-Version Die Tastatursteberung ist etwas um standisch (Maus empfohlen) und ohne eine EGA- oder VGA-Grafikkarte geht gar nix. Ein ansprechendes Programm, das dünne Grafik, aber soliden Spielspaß für Sport-Enthusiasten parat hat.

Genre: Strategie Hersteller: Software 2000 Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

Grafik: 36% Sound: 0%

POWER-WERTUNG: 71%



#### Xenomorph

Jetzt dürlen sich auch PC-Besitzer auf die düstere Alien-Hatz begeben. Das Ac tion-Adventure "Xenomorph" mit Rollenspieleinschlag bietet rund zwei Dutzend verwinkelte Labyrinth-Levels, fiese Außerirdische, tonnenweise Gegenstän de, eine durchdachte Benutzerführung und eine stimmungsvolle Grafik. Leider kann nur ein Spielstand gespeichert werden. Xenomorph läuft auf allen PCs mit 512 KByte RAM und CGA, EGA oder VGA-Grafikkarte. Nicht gerade "Dun geon Master", trotzdem toll,

Genre: Action-Adventure Hersteller: Pandora Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

Grafik: 73% Sound: 28% **POWER-WERTUNG: 74%** 

Wo stapel ich 1300 Monitore? Garnicht! TURICAN ist über 1300 Bildschirme groß, Rainbow scrollt aber butterweich in 8 Richtungen - und das mit \* Arts vollen 50 Hertz.

#### COMPUTERSPIELE



#### Drakkhen

Drachenfürsten, acht dunkle Dun geons, viel Magie und ein Haufen Mon ster sind die Zutaten des Rollenspiels "Drakkhen", das es jetzt auch für PCs gibt. Mit einer vierköptigen Truppe ma chen Sie sich auf die Suche nach acht Drachensteinen, mit denen Sie die Welt retten müssen. Finstere Monster und In triganten wollen Sie daran hindern, hier dürfen dann die Sichwerter sprechen Drakkhen braucht 512 KByte RAM und eine CGA: EGA-Grafikkarte. mh

Genre: Rollenspiel Hersteller: Infogrames Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 78% Sound: 23%

POWER-WERTUNG: 54%



#### Blockout

Tetris einmal ganz anders dürfen nun Besitzer eines MS-DOS-PCs erleben Bei "Blockout" darf man diesmal dreidi mensional Klötzchen in einem Becher aufeinander stapeln. Um das Ganze zu erschweren, gibt es zusätzlich noch zwei dem 3D angepaßte Steinchensät ze, die auch dem abgebrühltesten Puzz lemeister die Schweißtroplen auf mei Schrin zaubern. Blockout arbeitet mit al lein gängigen Gräfikkarten und braucht mindestens 512 KByte RAM

Genre: Denkspiel Hersteller: Rainbow Arts Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 74%

Grafik: 62% Sound: 08% POWER-WERTUNG: 74%

#### Rock'n Roll

In der tollen Geschicklichkeits-Tüfteler "Rock"n Roll" dreht sich alles um eine kleine getupfte Kugel, die Sie sicher durch 32 Levels jeweils zum Ausgang führen müssen Die hervorragend mit Musik (Adlub-Unterstützung) unterlegte Aufgabe und durch Eisfelder, Magne ten Ventratoren, brüchigen Plattformen und anderen unangenehmen Beson gerheiten erschwert. Die Steuerung der Kugel ist vorbildlich und der Spielspaß dank vieler Extras gewaltig. mh

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Rainbow Arts Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 82%

Grafik: 77% Sound: 83% POWER-WERTUNG: 82%



#### or hest mores. Whe

#### Deja Vu II

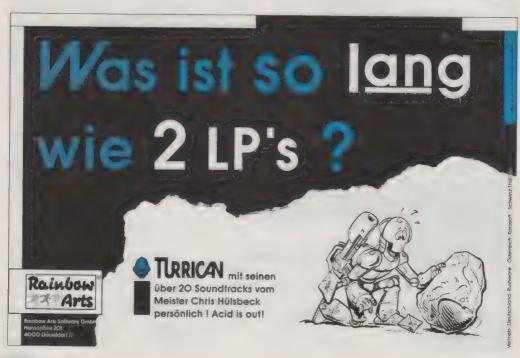
Gedächtnisschwund, Teil 2: Spiete nsch hat sich bei "Deja Vu II" auf dem PC nichts geändert, ein solides Adventure erwartet den Spieter Beachtlich ist dafür die VGA-Grafik, die nochmal kräftig aufgepeppt wurde. Unter EGA sieht's immer noch recht anständig aus. Leider unterstützt Deja Vu II keine CGA- oder Hercutes-Karten. Wer ein solides Adventure mit einer netten Story sucht, das außerdem noch komfortabel zu beide nen ist, sollte zugreifen.

Genre: Adventure Hersteller: Icom Simulations Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 66%

Grafik: 70% Sound: 20%

POWER-WERTUNG: 66%



Schwerter, Philosphie, Mon-ster und Magie sind die Zutaten einer der erfolgreichsten Rollenspielserien aller Zeiten der "Ultima"-Serie. 1990 feiert die Reihe mit dem Erscheinen von Ultima VI ihr 10jähriges Jubiläum. Den Test zum Spiel findet Ihr in der POWER PLAY 5/90 auf drei ausführlichen Seiten. Anläßlich dieser runden Zahl spendiert die Software-Firma Origin, bei der die Ultima-Serie erscheint, zehnmal "Ultima VI" aus der limitierten Auflage im Superedel-Look. Als kleines Bonbon werden die 10 Ultimas von den Programmierern speziell für Euch handsigniert. Um an der Verlosung der 10 Programme teilzunehmen, müßt Ihr nur die folgenden zehn Fragen beantworten und die jeweiligen Buchstaben der richtigen Antworten auf einer Postkarte bis zum 1, 07, 1990, das ist der Einsendeschluß für unseren Wettbewerb, an folgende Adresse schicken.

Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY Stichwort: Ultima VI Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar/München

Unter allen richtigen Einsendungen werden dann die zehn glücklichen Gewinner ausgelost. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

- 1. Welches Jubiläum feiert die Ultima-Serie in diesem Jahr?
  - a. 5 Jahre
  - b. 10 Jahre
  - c. 25 Jahre
- 2. Wie heißt der Schöpfer der Ultimareihe?
  - a. Bryan Fargo
  - b. Steve Bak
  - c. Richard Gariott
- 3. Wie heißt der Herrscher des Fantasylandes, in dem die Ultimaserie spielt?
  - a. Elisabeth II
  - b. Johannes Paul
  - c. Lord British
- 4. Wie heißt die neue Monsterrasse, die in Ultima VI die Lande unsicher macht?
  - a. Limburger
  - b. Orks
  - c. Gargoyles
- 5. Welches Buch mußte man in Ultima IV suchen?
  - a. Das ultimative Kochbuch
  - b. Doc Bobos Memoiren
  - c. Das Buch des Codex



# GROSSER

Sammlerwert garantiert: Wir verlosen 10 handsignierte Exemplare von Ultima VI (PC-Version). Und das noch aus einer limitierten Auflage in Extra-Edel-Aufmachung...

- 6. Welchen der drei Charaktere kann man in Uitima V mit in die Party aufnehmen?
  - a. Trantor
  - b. Shamino c. Rosella
- 7. Wie viele Schreine der Tugenden gibt's in Ultima IV?
- b. 8
- c. 12
- 8. Wie hieß der Untertitel von "Ultima III"?
  - a. Exodus
  - b. Dragonslayer
  - c. Return of Minax
- 9. Auf was für einem Computersystem wurde Ultima VI entwickelt?
  - a. C 64
  - b. Amiga
  - c. MS-DOS-PC
- 10. Aus welchen Zutaten setzt sich der "Gate-Travel Spell" aus Ultima IV zusammen?
- a. Ash, Black Pearl, Mandrake Root
- b. Ash, Garlic, Spider Silk. Bloodmoss, Mandrake Root
- c. Ash, Spider Silk, Garlic, Black Pearl



Rechtzeitig zur Fußball-WM räumt POWER PLAY im Stadion auf: 16 Fußball-Simulationen mußten sich einem harten Vergleichstest stellen. Welche Programme kommen zu Meisterschaftsehren?

er fußballbegeisterte Teil der Bevölkerung wird im Juni zombiehafte Lebensgewohnheiten annehmen: Der ganze Monat ist geprägt von Fußball-Übertragungen Weltmeisterschaft aus Italien, die mit Beginn der Nachmittags-Partie bis in die tiefe Nacht den Ball über den Bildschirm rollen lassen. Da läßt jeder ambitionierte Kick-Fan den Sommer Sommer sein und zieht sich ins behagliche Halbdunkel des Fernsehzimmers zurück, um die Leistungen der internationalen Balltreter-Elite zu studieren. Wer frustriert stöhnt, wenn das Stürmerbein den Ball nicht trifft oder der Nationaltorwart graziös durch die Lüfte segeind das runde Leder verfehlt, kann's ja besser machen: In den letzten Monaten gab es eine Flut von neuen Fußball-Programmen für Heimcomputer. Mit dem Joystick in der Hand könnt Ihr selber dribbeln, flanken und Siege feiern.

In einer großen Test-Session haben wir 16 Fußball-Simulationen verglichen. Nächtelang lieferten sich unsere Sportspiel-Experten Martin "Strafstoß" Gaksch und Heinrich "Wadenbein" Lenhardt harte

Testmatches, grübelten über Bewertungen und analysierten die spielerischen Vorzüge einzelner Testkandidaten. Das Resultat: kritische Bewertungen von insgesamt 32 Versionen in sieben speziellen Fuß-ball-Kategorien wie "Regelein-haltung", "Computergegner" und "Spielspaß". Bis zu fünf Bälle wurden in jeder Kategorie vergeben. Doch echte Perlen, die Spaß machen, sind weitaus seltener als grenzenlose Langweiler. Martin nach dem Test ernüchtert: "Was einige Softwarehäuser für teures Geld anbieten, ist teilweise eine Frechheit. Wer ein Fußball-Programm nach dem Namen oder der schönen Pakkung kauft, kann böse reinfallen." Heinrichs Fazit: "Von 16 Programmen sind alienfalls vier bis fünf ihr Geld wert."

Brandneue Fußball-Simulationen haben wir im Vergleichstest nicht berücksichtigt, sondern stellen sie ganz ausführlich im normalen Computerspiele-Teil dieser Ausgabe vor.

Hier eine Zusammentassung der Fußball-Neuheiten, die wir in dieser oder einer der nächsten Ausgaben testen: "Italy 1990" (nicht zu verwech-



# GENER WIRD GEWINNE



seln mit "Italia 1990" von Code Masters) nennt sich der WM-Beitrag von U.S. Gold. Micro-Styles Fußball-Epos heißt "International Soccer Challenge" und bietet eine ungewöhnliche 3D-Perspektive. Der Fußball-Frischling von Krisalis ist das Spiel zum Traditionsclub "Manchester United". Anco hat gleich zwei Eisen im Fauer: "Player Manager", eine Art Mischung aus "Kick Off" und "Football Manager" sowie "Kick Off 2", den offiziellen Nachfolger des Kicker-Klassikers. In Zusammenarbeit mit einem Sportartikel-Hersteller entsteht Oceans "Adidas World Championship Football". Grandslam schließlich bedenkt insbesondere Fans der englischen Nationalmannschaft. Folgerichtiger Titel des Programms: "England".

Der Vergleichstest ist in zwei Teile gegliedert: Zunächst werden alle Programme beschrieben und von unseren beiden Testern beurteilt (dazu gibt's als I-Tüpfelchen das Ergebnis des offiziellen Testspiels. Im Anschluß findet Ihr vier Tabellen, in denen jede einzelne Version für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS-PC extra bewertet wird.

Für POWER PLAY
am Ball: Die
Redaktions-Rasenkundler
Martin Gaksch
und Heinrich Lenhardt

Bildnachweis Were



# INTERNATIONAL SOCCER



Das legendäre "International Soccer" ist der Klassiker in unserem Fußball-Vergleich. Das Spiel wurde vor über fünf

Jahren von Commodore auf Steckmodul für den C 64 herausgebracht. 1988 wurde es von CRL auf Kassette und Diskette wiederveröffentlicht. Das flotte Spielgeschehen wird von der Seite gezeigt. Ihr steuert immer den Fußballer, der dem Ball am nächsten steht (außer, Ihr seid in Ballbesitz). Der Torwart wird, sobald er in Sichtweite ist, ebenfalls von Euch kontrolliert. Es gibt neun verseinden starke Computergegner.

Testmatch: 5:2 für Martin (Halbzeit: 4:1).

#### "Läßt viele neue Spiele alt aussehen."

Heinrich: Hoppla, das hatte ich jahrelang nicht mehr gespielt, aber es bringt immer noch Spaß. Beim Drumherum merkt man schon den Zahn der Zeit: keine taktischen Details, kein Liga-Modus und keine Fouls. Aber eine präzise Steuerung und der spannende Spielablauf lassen viele "neue" Fußballspiele alt aussehen.

Martin: Für mich ist International Soccer immer noch das 
beste Fußball-Spiel auf einem 
Computer. Daran ändern auch 
die schlichte Grafik und der Parameter-Mangel (wenigstens 
die Spielzeit sollte man einstellen können) nichts. Heinrich 
hatte Glück, daß ich gerade in 
einer Formkrise war und deshalb "nur" 5:2 gewann. mg



#### KENNY DALGLISH SOCCER MATCH



Der englische Liga-Kicker Kenny Dalglish lieh diesem Programm seinen Namen. Ihr hechtet dem Ball entweder

gegen den Computer hinterher oder tretet gegen einen Freund an. Das Spielfeld, auf dem zwei mal elf Spieler in Zeitlupe durch die Gegend torkeln, scrollt waagerecht. Sehr nervig sind die ständigen Einblendungen einer Schiedsrichter-Grafik bei jedem Einwurf oder Abstoß, denn dieses Bildchen wird jedesmal von Diskette nachgeladen.

Testmatch: 1:0 für Martin, abgebrochen nach dem Halbzeitpfiff.

#### "Sperre auf Lebenszeit!"

Heinrich: Unfreiwillige Komik verbreitet das Aufprallverhalten des Balls, der nach einem Schuß ein paarmal 6m hoch aufspringt, um dann mit einem satten "Bonk!" auf den Rasen zu klatschen. In unserem Testfeld sind einige Gurken, doch "Kenny Dalglish Soccer Match" unterbietet sie alle.

Martin: Dieses Programm ist schlicht und einfach eine Frechheit in Bits und Bytes, für die eine unverschämte Softwarefirma auch noch 80 Mark verlangt. Wir haben das Testmatch entnervt nach der halben Spielzeit abgebrochen, denn das hält selbst der hartgesottenste Fußballer nicht aus. Ich beantrage nicht nur eine rote Karte, sondern eine Sperre auf Lebenszeit für dieses wüste "Spiel".



#### MICROPROSE SOCCER



Bei "Microprose Soccer" stimmt sowohl Spielspaß als auch die Anzahl der einstellbaren Parameter. Ob Regen oder

Sonnenschein, WM-Modus oder Bundesliga, Bananenflanken oder Weitschüsse, Zeitlupenwiederholung oder Computergegner, Freiluftmatches oder Hallenfußball - alles ist bis ins Detail ausgetüftelt und zu einer tollen Fußball-Simulation zusammengefügt worden. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive gezeigt und scrollt von oben nach unten. Erstaunlicherweise ist die C 64-Version die beste, Amiga-, ST-und PC-Umsetzungen sind ebenfalls gut, spielen sich aber einen Tick zäher.

Testmatch: 2:2 (Halbzeit: 0:0).

#### ""Spannung garantiert."

Heinrich: Der Simulations-Aspekt kommt hier recht kurz, aber in Sachen Action läßt Microprose Soccer keine Wünsche offen. Rasant geht's zur Sache, der WM-Modus ist tadellos und die zahlreichen Computerteams sind eine echte Herausforderung. Bei der MS-DOS-Version sollte man bedenken, daß sie nur auf schnellen PCs Spaß macht (10-MHz-XTs aufwärts).

Martin: Wenn Heinrich und ich bei Microprose Soccer antreten, sind Spannung und Aufregung garantiert. Diesmal fiel der Ausgleich ganze 12s vor Schluß. Davon abgesehen ist Microprose Soccer eine der gelungensten Fußball-Simulationen in unserem Testfeld. mo



#### STREET SPORTS SOCCER



"Warum eigentlich immer nur Profis vor prall gefüllten Rängen kicken lassen?" dachte man sich beim US-Soft-

warehaus Epyx und veröffentlichte als Alternative "Street
Sports Soccer". Hier gib's keine Völlers und Möllers, vielmehr kicken Kinder aus der
Nachbarschaft. Sucht Euch
drei Kids für Euer Team aus
(mehr Spieler hat eine Mannschaft nicht) und die Partie
kann beginnen. Das Spielfeld
wird von der Seite gezeigt.
Spieltechnisch geht es spartanisch zu: schlichtes Bolzen
ohne nennenswerte Besonderheiten.

Testmatch: 1:1.

#### 33...Fall für die Abstiegszone. Langweiliger geht's kaum 33

Heinrich: Ich kann mich noch erinnern, wie enttäuscht ich war, als dieses Programm vor zwei Jahren herauskam. Street Sports Soccer ist kein völliger Fehlschuß, aber ein Fall für die Abstiegszone. Man kommt rasch mit der Steuerung zurecht, aber um so schneller wird das variantenarme Spiel langweitig. Bemerkenswert häßlich ist die Grafik der PC-Version (nur CGA).

Martin: Auch wenn man beréksichtigt, daß Street Sports
Soccer zwei Jahre auf dem
Buckel hat, so tröstet das nicht
über das öde Gekicke hinweg.
Mannschaft A schlägt den Ball
ideenlos nach vorne, Mannschaft B drischt ihn postwendend zurück — langweiliger
geht's kaum.



#### WORLD CUP SOCCER '90 WORLD TROPHY SOCCER)

Ein Spiel mit doppeltem Namen: In den USA veröffentlichte Virgin seinen Fußball-Beitrag unter dem Titel "World Trophy Soccer", in Europa heißt das Programm WM-gerecht "World Cup Soccer '90". Der Weltmeisterschafts-Modus ist läppisch; Ihr spielt lediglich gegen immer stärker werdende Computerteams. Auf Tabellen muß man ebenso verzichten wie aufs Speichern eines Spielstandes. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten. Rennt ein Stürmer in aussichtsreicher Position vor des Gegners Tor, wechselt die Grafik und eine Hintertor-Perspektive zeigt den Schützen in Nahaufnahme

Testmatch: 2:1 für Heinrich.

#### 55Anregend wie ein Wadenkrampf. 55

Heinrich: Die einfache Steuerung und der einen Gang zu chaotische Spielablauf sind rechte Motivations-Versalzer. Damit bolze ich gerne mal 10 m rum, aber auf Dauer ist das Programm so anregend wie ein Wadenkrampf.

Martin: Wenigstens die Grafik ist bundesligareif, der Rest gehört eher in die Verbands-Kombinations-Fußball kann man getrost vergessen, stumpfsinniges Gebolze ist an-

gesagt.



#### FIGHTING SOCCER



bei "Fighting Soccer blaue Flecken und rote Karten erwartet, wird enttäuscht: Das Spiel ist wesent-

lich friedlicher, als sein Name vorgaukelt. Das Spielfeld scrollt von oben nach unten und wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Im Ein-Spieler-Modus tritt man der Reihe nach gegen immer stärker werdende Computerteams an. Ihr könnt aber weder Spielzeit noch Gegner verändern. Die Steuerung ist extrem einfach: Durch Feuerknopfdruck bolzt man den Ball nach vorne oder versucht, ihn dem Gegner abzunehmen. Schnelles, zwei-maliges Drücken auf den Knopf verursacht einen besonders langen Schuß.

Testmatch: 2:1 für Martin.

#### "Schnell vergessen und tief vergraben. ""

Heinrich: Fighting Soccer ist mir viel zu simpel und geht nicht als Fußball-Simulation durch. Das Spielfeld ist im Vergleich zur Spielergröße zu klein. Ein Fall für die große Kiste mit der Aufschrift "schnell vergessen und tief vergraben".

Martin: Ich mußte mich arg zusammennehmen, um bei diesem Spiel nicht schreiend aus dem Zimmer zu stürzen. Die C 64-Version ist der Gipfel der Unfähigkeit. Die 16-Bit-Umsetzungen sind technisch wenigstens noch erträglich, spielen sich aber genauso grausam. Mein Sieg war reine Glückssache - absichtlich klappt hier gar nichts.



#### EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER



Dieses gramm sieht auf den ersten Blick wie ein aufge-pepptes "International Soccer" aus. Der Spieler wird als erstes

mit Dutzenden von Menüs und Optionen erschlagen, mit denen man jede Winzigkeit einstellen kann. Man braucht zwar einige Zeit, um sich durch den Parameter-Dschungel schlängeln, aber nach kurzer Eingewöhnungszeit lernt man die positiven Seiten kennen und schätzen. Der Spielablauf wurde gegenüber dem Vorbild etwas geändert. Es gibt verschiedenste Schußtechniken bis hin zu Hackentrick und Kopfball, und in einem Liga-Modus mit acht Teams wird eine Tabelle verwaltet und gespeichert.

Testmatch: 4:0 für Heinrich (Halbzeit: 1:0).

Heinrich: Hmm, das mag ich besonders gern. Am Anfang flucht man zwar nur über die Steuerung, doch nach vielen Trainingsspielen weiß man die anspruchsvollen Finessen zu schätzen. "Emlyn Hughes" ist mehr eine Fußball-Simulation als ein Action-Sportspiel. Die neuen ST-/Amiga-Versionen gefallen mir besonders aut.

Martin: So lobenswert die Parameter-Vielfalt ist, für so störend halte ich die etwas träge Steuerung. Hätten die Programmierer doch das Spiel an sich von International Soccer komplett übernommen und nur die Menüs ergänzt - das Programm wäre noch besser. So ist es zwar auf dem C64 keinesfalls schlecht, aber leider kein Titelanwärter. Die 16-Bit-Versionen wurden zum Glück sichtlich verbessert und stehen an der Spitze der Rangliste. mg



#### MICRODEAL SOCCER

Wie die meisten Fußball-Programme im Testfeld bevorzugt Microdeal Soccer" die Seitenansicht. Die großen Sprites sind recht hübsch gezeichnet. Während eines Matches dudelt allerdings ständig eine Begleitmusik aus dem Lautsprecher - da hilft nur noch der Lautstärkeregler am Monitor. Der Spielfluß ist eher zäh, da die Sprites recht langsam über den Platz taumein. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto weiter fliegt der Ball. Sämtliche Einwürfe, Abstöße, Freistöße und Eckbälle werden blödsinnigerweise mit Space-Taste ausgeführt.

Testmatch: 4:1 für Martin (Halbzeit: 0:1).

#### "Knapp an der roten Karte vorbei. ""

Heinrich: Das war eines der ersten Fußballspiele für Amiga und ST - und sollte schnellstens wieder verdrängt werden. Das Programm ist zwar halbwegs spielbar, aber ver-nünftige Kombinationen sind ein Ding der Unmöglichkeit. Auf dem Spielfeld geht es viel zu gedrängt zu.

Martin: Welcher Scherzkeks auf die Idee kam, Einwürfe und Abstöße mit der Space-Taste ausführen zu lassen, müßte zur Strafe drei Tage lang dieses Programm spielen. Zwar hebt sich Microdeal Soccer von manch anderer Software-Krücke halbwegs ab, schrammt aber nur knapp an einer roten Karte vormg

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligamodus	Computer- gegner	Regel- einhaltung	Spielspaß
M croprose Soccer	M-croprose	60 Mark	4	1	4	4	5	3	5
International Soccer	Commodore/CRL	35 Mark	3	1	1	1	4	3	
Emlyn Hughes Soccer	Aud ogenic	40 Mark	3	2	5	3		- 3	5
Indoor Soccer	Mindscape	50 Mark	3	5	- 5	4	3	4	4
4 Soccer Simulators	Code Masters	40 Mark	3	1	3	1	3	3	2
Street Sports Soccer	Ерух	40 Mark	3	2	2				
Kick Off	Anco	35 Mark	2		3	3	-2		2
Bodo II gner Soccer	Empire	40 Mark	2	2				4	2
Litt s Hot Shot	Grem n	40 Mark	2	1		2	2	3	1
Euro Soccer 88	Grandslam	40 Mark	1				2	3	1
Fighting Soccer	Activision	50 Mark				3	2	3	1

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligamodus	Computer- gegner	Regel- einhaltung	Spielspaß
Emlyn Hughes Seezer	Audiogenic	70 Mark	4	2	5	3	4	4	5
Microprose Soccer	Microprose	85 Mark	3	1	4	4	5	3	4
Kick Off	Anco	60 Mark	3	3	3	3	4	5	3
Microdeal Soccer	Microdeal	70 Mark	3	2	4	1	3	4	2
World Cup Soccer '90 (World Trophy Soccer)	Virgin	75 Mark	4	1	3	2	2	4	2
Italia 1990	Code Masters	20 Mark	3	1	2		2		
Fighting Soccer	Activision	85 Mark	3	1	1	2	2	4	2
Bodo Iligner	Empire	85 Mark	2	2	4	4	2	3	2
Euro Soccer '88	Grandslam	70 Mark	4		2			3	
Kenny Dalglish Soccer	Impressions	85 Mark	1	1	2	3	2	3	1

Name	Hersteller	Zirka-Preis	Grafik	Strategie & Taktik	Parameter	Ligamodus	Computer- gegner	Regel- einhaltung	Spielspall
Emlyn Hughes Socrer	Aud ogen c	70 Mark	4	2	- 5	3	4	4	5
Microprose Soccer	M.croprose	85 Mark	3	1	4				
Kick Off	Anco	ou Marx	3	3	3	3		- E	- 4
Microdeal Soccer	M crodeat	70 Mark	3	2	4	1	1	A	3
Itana 1990	Code Masters	20 Marx	2	1	2	1			
Fighting Soccer	Action	85 Mark	3	1	1	2	2		
Bodo Higner	Empre	85 Marx	2	2	4		2		- 2
Euro Soccer 88	Grandslam	70 Mark	4	1	2	,			_
Kenny Daighan Soccer	Impressions	85 Mark	1	1	2	1	2	3	

Name	Hersteller	Zirkn-Preis	Grafik	Strategie &	Parameter	Ligamodus	Computer-	Regel-	Spielspall
				Taktik			gegner	einhaltung	
Microprose Soccer	Microproso	85 Marx	3	1	4	4	5	3	4
ndoor Soccer	Mindscape	80 Mark	3	5	5	4	3	- d	
1 Soccer Simulators	Code Masters	70 Marx	1	1	3	T	3	3	1
Street Sports Soccer	Ерух	70 Mark	2	2	2				

#### So wird bewertet:

1 = "ungenügend", 2 = "mäßig", 3 = "durchschnittlich", 4 = "gut", 5 = "hervorragend".

Zusätzlich erhalten alle Programme, die beim Spielspaß mit "hervorrapend" abechneiden, einen Melsterschafts-Pokal vertiehen Alle Test-Teinehmer mit einem "ungenügend" beim Spielspaß erhalten die rote Karle zur deutlichen Abschreckung

#### Folgende Kriterien werden bewertet:

Grafik (darunter fallen Aspekte wie flüssiges Scrolling, Tempo, zeichnerische Qualität von Sprites und Spreifeld)

Strategie und Taktik (kann man zwischen verschiedenen Mannschäftsformationen wählen und Spieler auswechseln? Haben die einzelnen Spiefer individuelle Eigenschäften?)

Parameter: Je mehr Einstellungen man ändern kann, desto besser, z B Spiellänge, Trikotfarben, Platzverhält-

Liga-Modua: Gibt ee einen Bundestige- und/oder Turnier-Modus? Wie flexibel ist er? Kann man den Spielstand speichern?

Computergegner: Je mehr Gegner mit unterschiedlicher Spielstärke, desile anzenti

Regel-Einhaltung: Je mehr Fußball-Regeln beachtet werden, desto besser (z.B. Eckball, Einwurf, Fouls, Elfmeter, Platzverwerset)

Spielapaß: Das wichtigste Kriterium Alla Einzelwertungen haben auf den Spielspaß einen Einfluß. Dazu kommt die subjektive Bewertung von Mottvatton, Spielbarkeit und Steuerung in den Vergleichstabellen sind die Programme nach den Spielspaß-Wertungen sortiert.



#### BODO ILLGNERS SUPER SOCCER



Promis auf den Platz: Nationalfliegenfänger Bodo Illgner ist der Patenkicker dieses Programms. Mehr als merkwürdig

ist die Darstellung des Spielfelds. Bewegt sich der Ball im Mittelfeld, bekommt man das Geschehen von der Seite zu sehen. Nähert er sich einem der beiden Tore, wird abrupt umgeschaltet und die Perspektive um 90 Grad gekippt. Nicht minder exotisch ist die Steuerung: Eine komplizierte Verquickung von Feuerknopfgedrückthalten und Joystickziehen beeinflußt Schußstärke, -höhe und -weite.

Testmatch: 3:0 für Heinrich (Halbzeit: 1:0).

#### ""Was sind denn das für Krümelsprites?"

Heinrich: Ein heißer Anwärter auf den ersten Preis in der Kategorie "Dämlichste Steuerung". Einen geraden Schuß nach vorne hinzubekommen, wird hier zum vielumjubelten Kunststück. Das Umschalten zwischen den verschiedenen Perspektiven gibt der Übersicht den Rest. Hoffentlich hält Bodo Illgner bei der WM besser — als Torwart-Sprite gibt er eine jämmerliche Vorstellung ab

Martin: Pfui, was sind denn das für Krümelsprites? Hier wurde erneut so ziemlich alles falsch gemacht: zähes Ballgekicke, reine Zufalls-Treffer und ein fußkranker Torwart — mir kommt das kalte Grauen. hi



#### KICK OFF

Ancos "Kick Off" war der Überraschungs-Hit des letzten Jahres. Das Spielfeld ist hier besonders groß geraten und scrollt blitzschnell in alle Richtungen. Eine Übersichtskarte des ganzen Platzes zeigt an, wo sich jeder der 22 Spieler gerade aufhält. Jedem Team kann eine von fünf Stärkestufen zugeordnet werden. In einem Liga-Modus mischen Nationalmannschaften mit. Es gibt Fouls, verschiedene Eckball-Varianten, gelbe Karten und Platzverweise sowie vier

Aufstellungs-Formationen. Sehr gewöhnungsbedürttig ist die Steuerung. Hat man den Bogen erstmal raus, kann man passen, schießen, dribbein und köpfen. Die C 64-Umsetzung hat mit den ST-/Amiga-Versionen nicht viel gemeinsam: Hier wird das Spielfeld von der Seite gezeigt, die Steuerung ist anders und der Ablauf langsamer.

Testmatch: 3:1 für Heinrich (Halbzeit: 1:0).

Heinrich: Die Steuerung ist nicht gerade das Gelbe vom El und der ganze Spielablauf sehr hektisch. So kommt zwar relativ viel Zufall ins Spiel, aber wenigstens lst Klck Off kurzweilig. Tadelloses, schnelles Scrolling und Zoff durch Fouls und Platzverweise sorgen dafür, daß ständig etwas los ist. Sehr befriedigend, daß Martins ständige Foulerei bei unserem Testmatch bestraft wurde: Das vorentscheidende Tor zum 2:1 fiel durch einen Elfmeter.

Martin: Die C 64-Version spottet jeder Beschreibung, doch auf Amiga und ST kommt durchaus ein flottes Spielchen zustande. Obwohl mir Kick Off manchmal etwas zu unübersichtlich ist, macht es ordentlich Spaß, plaziert sich allerdings deutlich hinter Microprose Soccer. Der Elfmeter war übrigens eine klare Fehlentscheidung.



#### LITTIS HOT SHOT



Der 1. FC Köln erfreut sich in der Software-Industrie großer Beliebtheit: Torwart Bodo Illgner ist nicht der einzige Köln-Kicker

mit einem "eigenen" Fußballspiel: Mittelfeld-As Pierre Littbarski stand Pate für "Litti's Hot Shot". Mit Littis Grinsebild auf dem Cover haben die Ähnlichkeiten zum Bundesligabetrieb auch schon ein Ende. Das Spietfeld ist relativ klein (viel Platz geht für diverse Anzeigen am unteren Bildrand drauf). Die Schußstärke wird durch die Länge des Feuerknopfdrucks dosiert. Ein spezieller Balken zeigt genau an, wieviel Schußkraft ihr auf dem Spann habt.

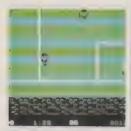
Testmatch: 1:0 für Martin (Halbzeit: 1:0).

#### 55Schmerzensgeld beantragen. 55

Heinrich: Igitt, für das Spielen einer solchen Niete sollte
ich Schmerzensgeld beantragen. Die Fußballer-Sprites sind
häßlich und schwer voneinander zu unterscheiden, das
Scrolling rumpelt schwerfällig
vor sich hin und die Steuerung
gibt jedem Spielversuch den
Rest. Kaum zu glauben, daß
dieses Fußball-Inferno mal als
Vollpreis-Programm veröffentlicht wurde.

Martin: Trotz meiner Schadenfreude (der Siegtreffer fiel durch ein sehenswertes Eigentor von Heinrich) war ich einem Wutausbruch näher als tosendem Jubelgeschrei. Klobige Grafik, ein viel zu kleiner Spielfeldausschnitt und Ruckel-Zukkel-Scrolling vernichten jeden Anflug von Spielspaß schon im Ansatz.

# POWER THEMA



#### 4 SOCCER SIMULATORS



Viel Fußball fürs Geld: beim Multi-Software-Kick "4 Soccer Simulators" habt Ihr die

habt Ihr die Wahl zwischen Straßengebolze,

Hallenfußball, Training und dem "richtigen" Spiel auf dem Rasen, auf das wir uns konzentriert haben. Das Spielfeld scrollt recht schnell in alle Richtungen und wird von oben gezeigt. Bei einem Match gegen den Computer hat man die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen. Als einziger Testkandidat bietet das Programm neben der Torzählung auch eine Punktewertung.

Testmatch: 3:2 für Martin (Halbzeit: 2:0).

#### "Der Ball scrollt aus dem Spielfeld raus."

Heinrich: Das Spiel wird durch die Tätasche ruiniert, daß der Ball sehr oft aus dem sichtbaren Teil des Spielfelds scrollt. Das Programm wird so zum Glücksspiel: Man ahnt z.B., daß ein Weitschuß aufs eigene Tor rollt, doch weder Ball noch Tor sind zu sehen. Ist der Bildausschnitt endlich dem Ball nachgescrollt, zappelt dieser schon im Netz. Unter aller Kanone ist die PC-Umsetzung: unspielbar hoch drei.

Martin: Wenn man den Ball öfters auf dem Bildschirm sehen könnte, wäre 4 Soccer Simulators ein annehmbares Fubballspiel. Doch leider führt dieser Patzer zu einer gesalzenen Abwertung. Ganz so schlimm wie manch andere "Fußball-Schandtat" ist dieses Programm allerdings nicht. hi



#### AMERICAN INDOOR SOCCER

Hallenfußball nach amerikanischem Regelwerk bietet der Testkandidat von Mindscape. Es gibt einen ausführlichen Liga-Modus, bei dem Ihr gegen verschiedene Computerteams spielt und Euch für das Play-Off qualifizieren müßt. Der Tabellenstand wird automatisch gespeichert. Bei allen anderen Fu8ballspielen in unserem Vergleichstest steuert Ihr immer denjenigen Spieler, der gerade in Ballbesitz ist. Bei "Indoor Soccer" ist das anders: Ihr kontrolliert einen bestimmten Spieler Eures Teams, egal ob er den Ball hat, oder nicht. Die Schußrichtung hängt davon ab, in welche Richtung eine spezielle Anzeige ausschlägt, wenn Ihr den Feuerknopf betä-

Testmatch: 6:0 für Heinrich (Halbzeit: 4:0).

#### "Steuerung klappt ganz gut."

Heinrich: Die Grafik und der Liga-Modus sind ordentlich. Die Steuerung ist ziemlich einfach und klappt ganz gut. Ein passables Programm, bei dem der Zufall jedoch eine große Rolle spielt. Der Platz ist recht klein, und die Bandenabpraller machen es schwer, ein spielerisches System reinzubringen. Zum vernichtenden Resultat unseres Testmatches will ich mich nicht näher äußern — das Ergebnis spricht wohl für sich.

Martin: Unser Match hat deutlich gezeigt, daß Heinrich im Gegensatz zu mir Indoor Soccer öfters mal privat spielt. Das Programm plaziert sich tapfer im Mittelfeld, was man von meiner Leistung nicht behaupten kann...



#### ITALIA 1990

Das ist der absolute Preisbrecher im Testfeld: Ein Fußballspiel für ST und Amiga, das knapp 20 Mark kostet. Obwohl der Titel "Italia 1990" sehr nach WM klingt, gibt es keinen richtigen Turniermodus, sondern man kickt gegen drei zufällig ausgewählte Nationalmannschaften, die der Computer steuert. Hier wird das Spielfeld von oben gezeigt und scrollt in alle Richtungen (beim ST allerdings recht rucklig). Je länger man den Feuerknopf gedrückt hält, desto weiter geht ein Schuß. Manchmal gibt es auch Fouls, die mit Freistö-Ben bestraft werden. Als Bonus befindet sich ein nettes, aber belangloses Fußball-Trainingsprogramm auf der Diskette.

Testmatch: 0:0.

#### "'Versteckter Schwalben-Modus. ""

Heinrich: Trotz vieler Kritikpunkte schlägt sich das Programm recht wacker: Es ist das
mit Abstand billigste, aber bei
weitem nicht das schlechteste
Spiel in unserem Testfeld. Fouls
sind leider reine Zufallssache.
Man dribbelt friedlich vor sich
hin, drückt nicht mal den Feuerknopf und — Schwupps! —
fällt der Gegenspieler plötzlich
um: Ist das der versteckte
Schwalben-Modus?

Martin: Italia 1990 spielt sich derart verkrampft und langsam, daß die Nulldiät bei unserem Testmatch nicht weiter verwundert. Sehr realistisch ist es auch nicht: Mit einem Weitschuß befördert man den Ball über die Hälfte des Platzes.



#### EURO SOCCER '88



Das Spiel zur Fußball-Europameisterschaft 1988 bietet zwar keinen WM-, aber immerhin einen EM-Modus: Acht Teams

spielen in zwei Gruppen gegeneinander, die beiden Gruppensieger qualifizieren sich für die Halbfinal-Begegnungen. Ihr seht das Spielfeld von der Seite. Auffallend ist, daß die Fußballer-Sprites im Verhältnis zum Spielfeld sehr groß geraten sind. Auch hier gilt das "Je-längerman-den-Feuerknopf-drücktdesto-härter-der-Schuß"-Prin-

Testmatch: 3:3 (Halbzeit: 2:2).

# "Gehört zu den Ultra-Nieten."

Heinrich: Die Grafik sieht auf Amiga und ST sehr gut aus, aber laßt Euch nicht von dieser kosmetischen Mogelei täuschen. Spielerisch gehört Euro Soccer '88 zu den Ultra-Nieten. Das Spiel ist viel zu langsam, und man kann nicht vernünftig dribbeln. Unser Testmatch war wenig aufregend: Ball nehmen, möglichst lange den Feuerknopf gedrückt halten und loslassen, wenn ein Gegenspieler sich nähert.

Martin: An dem Torreigen bei unserem Match waren nicht etwa tolle Kombinationen von Heinrich und mir schuld, sondern auf beiden Seiten ein schleitrunkener Torwart. Über 40, 50 m hinweg kullert der Ball meist ins Tor — Gähn. Die C64-Version ist sogar noch einen Tick schlechter — wann schreitet die UEFA bei solchen Katastrophen ein?

#### POWER TESTS **VIDEOSPIELE**



Nemesis-Quartett: Ein Blick auf vier der fünf Levels (Game Boy)

#### WESTENTASCHEN-WELTRAUM

gestellt. Dauerfeuer einge-

schaltet, einer der fünf Levels

angewählt und der Schwierig-

keitsgrad (normal oder extra-

Spielerisch muß man keine

Abstriche gegenüber dem

Automaten machen. Ihr steu-

ert Euer Raumschiff durch

gefährliche Gegenden (Vor-

sicht, nicht an der Hinter-

vernichtet Formation um For-

mation feindlicher Flitzer und sammelt Extra-Kapseln auf

Je mehr solcher Kapseln man gehortet hat, desto fer-

ner ist das Extra, das aktiviert

werden darf: Mehr Tempo,

Zusatzschusse nach oben

und unten, ein extra-kraftiger

Laser, bis zu zwei Beiboote

und ein Schutzschild. Am En-

de jedes Abschnitts wartet

ein großes Mutterschiff.

anrummsen),

grundgrafik

hart) eingestellt werden.

intendos kleiner Spiele-Kraftprotz, die Hosentaschen-Konsole "Game Boy" wurde jetzt mit der Umsetzung eines legendaren Spielautomaten bedacht. Konamis "Nemesis" (auch als Gradius bekannt) machte Mitte der achtziger Jahre die Extrawaffe salonfähig. Das horizontal scrollende Weltraum-Actionspiel inspirierte eine ganze Automaten-Generation: Auch der Kult-Blaster "R-Type" kann seine Verwandtschaft nicht leugnen.

Wer seinen mit einem Nemesis-Modul gefütterten Game Boy einschaltet, bekommt erstmal ein schönes Menü präsentiert. Hier kann man sich das Baller-Leben leichter oder schwerer machen. Die Zahl der Reserveleben kann von 0 bis 99 ein-

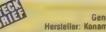
Wenn man es nicht gesehen hat, glaubt man's night Neme sis auf dem Game Boy - und das in erstaunlicher Qualität Daß die Grafik nur in Schwarzweiß ist, vergißt man schnell, denn Tempo und Spielwitz sind

atemberaubend Das Scrolling ist gut, die gegnerischen Raumschiffe greifen in nen Geubte Veteranen begnuraffinierten Formationen an und gen sich mit zwei Extraleben



menus auch Action Greenhorns durchspielen kon-





Genre: Action Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BO'** 

Sound: 70%

POWER-WERTUNG: 80%



Wieder einmal kampft ein Held für das Wohl der Erde (Nintendo)

#### BALLERN IM LABYRINTH

an sollte doch meinen, daß die Helden der Erde irgendwann einmal dazu lernen, angesichts der Vielzahl an schrecklichen Invasoren, die sich in den Modulschachten tummeln. Doch auch bei "Section Z" reagiert die Erde erst, als es fast zu spät ist. Ein Freiwilliger wird in einen Überschall-Kampfraumanzug gesteckt, um den feindlichen Angreifern entgegenzutreten. Wie üblich, ist er die letzte Hoffnung der Erdbevolkerung.

Das Schiff des Feindes besteht aus mehreren Abschnitten, die über Teleporter miteinander verbunden sind. Der Teleporter zum nächsten Abschnitt sitzt immer am Ende des Abschnitts, so daß man sich erst durch Horden von verschiedenen Feinden

kämpfen muß. Man kann nach vorne und hinten schießen, je nachdem, welchen Feuerknopf man drückt. Manche Feinde hinterlassen Extras, die den Kämpfer schneller machen oder ihn mit verschiedenen Extrawaffen ausrüsten.

Mit heiler Haut am Ende des Abschnitts angekommen, gehen die Probleme jedoch erst los. Es gibt immer zwei Transporter, die in verschiedene andere Abschnitte des Schiffes führen. Zudem ist das Teleportersystem nicht logisch aufgebaut, so daß man die Wege erst ausprobieren muß. Gar zu oft findet man sich in einem Abschnitt wieder, den man schon kennt, und den man dann erneut bewältigen muß.

Fur Ballerspielfreunde wird hier einiges geboten. Eigentlich schon ein Muß sind die mit verschiedenen Taktiken zu bekampfenden Gegner und eine wechseinde interessante Grafik Ein neuer Spielgedanke ist dagegen

das Labyrinth in "Section Z" Bis man erst mal herausgefunden hat, welche Teleporter zu mir als Ballerspiel-Fan kaufen

den verschiedenen Abschnitten führen wird einige Zeit vergehen. Es empfiehlt sich, eine kleine Karte zu skizzieren Die Musik ist zwar nichts besonderes und wechselt nur bei den Obermonstern, paßt aber zum Spieł. An "Gra-

dius" kommt Section Z nicht heran, trotzdem wurde ich es





Genre: Action Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 100 Mark

**NINTENDO** 

72%

Grafik: 70%

Sound: 68%

POWER-WERTUNG: 72 %

#### **650 MBYTE ACTION**

# **Super Darius**



Level A sollte man nutzen, um Extras zu sammein (PC-Engine)

rotz verschwenderisch vie-Ien Speichern auf dem CD-ROM bietet die Automatenumsetzung "Super Darius" im Vergleich zu anderen Ballerspielen wie "R-Type" "Gunhed" wenig Neues. Ein kleines Raumschiff fliegt von links nach rechts und erwehrt sich der Gegner, die angesaust kommen. Dazu wird mit der einen Feuertaste ganz normal geschossen, mit anderen wirft man Bomben ab. Erwischt man eine komplette Gegner-Formation, bekommt man au-Berdem Extra-Punkte.

Manchmal leuchtet ein Gegner der Formationen (meistens der letzte) in roten, grünen oder blauen Farbtönen und hinterläßt bei einem Treffer eine Kugel der entsprechenden Farbe. Mit diesen Kugeln baut man sein Waffenarsenal aus. Rote Kugeln verstärken den Schuß nach vorne, grüne möbeln die abgeworfenen Bomben auf und blaue legen ein für Ich war etwas enttauscht, als ich "Darius" das erste Mal spielte. Die Grafik ist trotz viel Speicherplatz auf der CD nicht gerade sensationell Die Endgegner sind mir für ihre Größe au-Berdem zu wenig animient. Deren Schüsse sieht man auf dem

kunterbunt dahinflitzenden Hintergrund fast überhaupt nicht Und doch überkommt mich bei

Gat!

desem Spiel die berühmte innere Unruhe, aufgrund der ich es gar nicht abwarten kann, wieder ein Spielchen zu machen. Es spielt sich wahnsinnig gut und bringt irre Spaß. Jede Menge Gegner, schön abgestufter Schwierigkeitsgrad und unterschied-

liche Taktiken bei den Endgegnern (auch wenn Martin das anders sieht) ein Baller-Muß.

gegnerische Schüsse undurchdringliches Kraftfeld um das Schiff, das allerdings nur eine begrenzte Zahl von Treffern aufhält.

Fleißige Spieler sammeln sicher mal mehr als sieben Kugeln. In dem Fall wird die entsprechende Walfe umgebaut. Der Schuß verwandelt sich in Gegner auf einem Schlag vom Bildschirm.

Nach dem ballerspiel-üblichen Endgegner teilt sich der Level in zwei Teile, jeder davon teilt sich wieder in zwei usw... Dadurch bekommt man von den 26 Levels bei einem Spiel maximal nur sieben zu sehen, bis man beim endgültigen



ben auf und blaue legen ein für Bis an die Zähne bewaffnet nähern wir uns "Burst Out"; dem Endgegner von Zone C (PC-Engine)

Die "Darius"-Begleitmusik von CD hat echte Filmmusik-Qualitäten. Sie paßt wie die Faust aufs Auge zu der nervenaufreibenden Ballerei motivierend, aufregend und einschüchternd zugleich. Zusammen mit der herausragenden Grafik

sorgt sie für ein faszinierendes Ambiente. Die Abwechstung kommt auch nicht zu kurz: Schon nach ein paar der 26 langen Levels war ich schweißgebadet (ohne Dauerfeuer-Joypad seid Ihr schon nach wenigen Minuten fix und fertig). Abstriche muß man allerdings bei den Endgegnern machen. Sie sehen zwar allesamt sehr gut aus, einige greifen allerdings nach dem gleichen Muster an. Um sie zu

vernichten, muß man einfach eine bestimmte Stelle treffen — von Taktik keine Spur. Auf dem Weg zu ihnen bietet Darius dagegen mitreißende Action-Kost

einen Laser und später in eine breite Schußfront, die Bomben werden nach oben und später auch nach hinten abgeworfen, und das Schutzschild wird noch stärker. Ist ein Schiff dann futsch, behält man seine Extras. Weiterhin tauchen im Spiel graue und gelbe Kugeln auf. Erstere bringen einfach nur Punkte, die geiben fegen alle

Monster ankommt. Um auch die anderen Zonen zu sehen, muß man von vorne anfangen und entsprechend in die andere Richtung abbiegen. Die Grafiken sind allerdings nicht allzu unterschiedlich, denn es gibt fünf Grafiktypen, die leicht variert werden. Zu jeder dieser fünf Grafiken wurde eine eigene Musik komponiert. hf

Herst Herst

Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 140 Mark (CD-ROM)

PC-ENGINE

. 000/

% Sound: 82%

POWER-WERTUNG: 82%



#### **INSEKTENPLAGE**

# Cybercore

er im Sommer ständig auf der Flucht vor nervenden Mücken oder anderen stechenden Plagegeistern ist der darf sich jetzt zumindest spielerisch dafür rächen. Pas-

dig wechselnden Angriffsformationen mit einem respektablem "Zwiscneninsekt" und einem mächtigen "Endinsekt" auf — die Versuchsanstalt für Chemiewaffen läßt grüßen.mg



Die Landschaft liegt in Schutt und Asche (PC-Engine)

send zur insektenreichen Jahreszeit stellt IGS sein erstes Spiel für die PC-Engine vor "Cybercore" lehnt sich stark an Namcot's "Dragon Spirit" an, nur geben hier Insekten und nicht Drachen den Ton an.

Die Landschaft scrollt stetig von oben nach unten. Feinde greifen sowohl aus der Luft als auch vom Boden aus an. Um sich der Insektenplage (Mutter Natur stand Pate für sämtliche Feinde sowie das eigene "Raumschiff") zu erwehren kann Euer Privat-Insekt von Haus aus nach vorne feuern und Bomben auf die Oberfläche abwerfen.

Mit welcher Insektengattung Ihr ballert, hängt davon ab, welches Extra Ihr vorher aufgesammelt habt. Zur Wahl stehen vier verschiedene Tierarten. die sofort mutieren (und damit ihre Feuerkraft erhöhen), sobald ein zweites, identisches Extrasymbol erhascht wird Das Aufrüstungs-Schema entspricht ganz dem von "Tiger Heli" - je mehr von einer Sorte, desto besser. Zusätzlich schwirren Symbole für Extraleben, Smart-Bomben, permanenten Schutzschirm und Chitinpanzer-Erneuerung herum Während des Spiels ist es au-Berdem jederzeit möglich, die Geschwindigkeit seines Insekts zu ändern. Jeder der acht Level wartet neben stän-



Der Obermotz von Level 6

Dieses Spiel ist ganz nach meinem Geschmack: Technisch tadellos, gute Grafik, viele unterschiedliche Gegner und interessante Endmonster "Cybercore" hat zwar frech bei "Dragon Spirit" und "Tiger Hell" geklaut, aber solange dabei ein halb-

wegs eigenständiges und vor allem erstklassiges Ballerspiel herauskommt, ist mir das egal Die Abstimmung des Schwlerigkeitsgrades mit dem Ausbau der eigenen Bewaffnung ist eben-



falls lobenswert: je mehr Extras, desto heftiger die Feind-Attacken. Positiv macht sich auch der Chitin-Panzer bemerkbar, der die ersten drei Treffer neutralisiert. Das eingebaute Dauerfeuer und die freie Wahl der Geschwindigkeit runden den positiven

Gesamteindruck ab. Cybercore ist kein Ausnahme-Modul wie z.B. "Mr. Heli", aber Baller-Fans kommen trotzdem auf ihre Kosten. Ein Probespiel lohnt sich in iedem Fall.

Endlich mal wieder ein fesseindes Ballerspiel für die PCEngine. Viel Grafik nette Musik, tonnenweise Sprites und jede Menge Action. Gerade ich als absoluter 
"Dragon-Spirit"-Fanatiker, bekomme mat wieder etwas geboten

Nur eines stört die an-

sonsten ungetrübte Ballerspielfach. So feir
Idylle Schon bei meinem zweiten konzentrierten Flug durch die
nucht. Trotzde
mutterte Landschaft war ich im
sachsten Level. Und bei dem
Endgegner kommt s dann gleich
Modul haben.



knüppeldick; so als ob er mir meine rabiaten Eingriffe in die Flora und Fauna hermzahlen will Und da hing ich dann auch noch eine ganze Weile. Außerdem war der Flug bis zu der Stelle dank bitzschneiler feindlicher Schüsse alles andere als ein-

fach. So fein abgestimmt wie Dragon-Spirit ist Cybercore nicht. Trotzdem fesselt es eine ganze Weile an die Bildröhre. Alle Ballerspieler sollten dieses Modul haben.

PHIE!

ENGINE

Disers: Action Hersteller, IGS, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

79%

Grank: 75 %

Sound: 78%

POWER-WERTUNG: 79%



Die Fliegenpatsche reicht hier nicht mehr aus: Killer-Insekten greifen an (PC-Engine)



Der 90er-Remix bietet Extras, und alle drei Level neue Grafiken (PC-Engine)



Den japanischen Jäger versteht man leider kaum (PC-Engine)

#### ANTIK-ATTACKE

eben "Pac-Man" und "Asteroids" ist "Space Invaders" einer der wenigen echten Spieleklassiker der frühen achtziger Jahre. Vor nunmehr über acht Jahren war Space Invaders von Taito der Hit in den Spielhallen Den rhythmischen "Bum-Bum"-Sound der angreifenden Aliens hörte man meilen-

In einem Anflug von Nostalgie hat sich die Taito-Chefetage dazu durchgerungen, das original Space Invaders für die PC-Engine nachzuprogrammieren. Dabei wurde auf jede Kleinigkeit geachtet. Grafik. Sound und Spielablauf entsprechen zu 100% dem Arcade-Original. Selbst der Demomodus des Spielautomaten, wo die fliegende Untertasse das

dreht, ist vorhanden. Da Space Invaders anno '82 allerdings kaum ein schlagkraftiges Verkaufsargument ist. wurde zudem ein 90er-Remix auf das Modul gepackt. Am Grundprinzip der "fünf stetta von links nach rechts und spater nach unten rückenden Angriffsreihen" hat sich bei Space Invaders Plus" nichts geändert. Das Raumschiff am unteren Bildschirmrand hat allerdings einige Extrawaffen zur Vertugung, um die Aliens abzuwehren. Von der Lenkrakete über den Schutzschirm bis zum Laser gibt's insgesamt knapp zehn verschiedene Extras, die von einer fliegenden Untertasse spendiert werden - wenn diese rechtzeitig abgeschossen wird.

des "Play"-Schriftzuges um-

Wenn ich mir vor Augen halte, daß meine "Space Invaders"-Glanzzeit uber acht Jahre zurückliegt, fühle ich mich wahnsinnig alt. Erst in der Spielhalle, dann zu Hause auf dem VCS erledigte ich eine For-

mation nach der anderen. Ganz objektiv gesehen ver" Spieler war, der muß Spaten, sich dieses Modul zuzu- das ist Nostalgie pur



legen. Der 90er-Remix ist leider nicht optimal, denn die Schußfolgen der Aliens sind nicht immer vorhersehbar und Zeit zum Ausweichen DESIGNATION kaum - alles in allem etwas zu konlus. Wer dagegen damais schon "akti-

kann ich allerdings keinem ra- ce Invaders einfach kaufen -

Genre: Action Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

C-ENGINE Grafik: 31% Sound: 52%

POWER-WERTUNG: 37 %

#### ZU JAPANISCH

berall gibt es Gangster. Nicht nur im Weltraum oder in weit zurückliegenden Zeiten fantastischer Märchen-Welten lauert das Bose. sondern auch hier, bei uns, mitten in der Stadt. Bei diesem Lauf- und Springspiel ist die "City Hunter" eine Organisation gegen das Verbrechen, die der Polizei hilft. Ob Raub, Mord oder Entführungen; die City Hunter sind für alles da.

Der Held dieses Spiels muß drei Verbrecher-Organisationen das Handwerk legen. Lediglich mit einem Revolver bewaffnet, macht sich der Gute auf in die Höhle des Löwen. Dort erwarten ihn iede Menge Gegner. Einige greifen ihn mit einem Stilett an, andere zücken eine Maschinenpistole und schießen

sofort auf ihn. Wieder andere werfen mit Handgranaten um sich. Ein Balken zeigt seine Lebensenergie an. Wenn sie aufgebraucht ist, ist das Spiel vorbei. Der City Hunter kann sich mit einem flinken Schuß Gegner entledigen. Ebensogut kann er sich dukken oder über die Schüsse hinwegspringen. In dem Gebaude rennt er von Tür zu Tür, wobei die meisten verschlossen sind. Die offenen führen in einen anderen Teil des Gebaudes oder zu verschiedenen Personen, die ihm Hinweise für seine Aufgabe geben oder Gegenstände überlassen. Hier versteckt sich auch eine unbekleidete Badenixe, bei der der City Hunter seine Lebensenergie wieder auffrischt. Wie sie das macht, bleibt im dunklen. hf

An sich bringt City Hunter Spaß Leider gibt es ein riesengroßes Problem: Alle Texte und Hilfestellungen sind in Japanisch. Man weiß also weder welche Aufgabe man uberhaupt erledigen muß noch wie die Hinweise

lauten, die einem die verschiedenen Spielfiguren geben Deshalb ist City Hunter aber



kein schlechtes Modul. Es spielt sich gut, die Grafik ist schlicht, aber praktisch, die Musik für meine Ohren sogar sehr stilvoll und toll komponiert. Die Rätsel bekommt man durch geduldiges Suchen heraus.

das dürfte aber nicht jedermanns Sache sein Hoffen wir, daß es das Modul bald in Englisch gibt

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sunsoft, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

53%

Grafik: 41 %

Sound: 63%

**POWER-WERTUNG: 53%** 



# **VIDEOSPIELE**



Fließende Animation, tolles Spielgefühl, beinharte Action (Mega Drive)



Bloß nicht danebenschießen, sonst ist's aus (Sega)

#### **FLY HARD**

#### Afterburn

nicht geläufig zu sein, denn sie schießen aus sämtlichen Rohren auf Euch. Die Steue-

rung wurde gegenüber dem

Automaten etwas umgemo-

delt. Euer Flugzeug ist von

Haus aus mit permanentem

Dauerfeuer gewappnet. Mit

einem Feuerknopf werden

Missiles abgeschossen (die-

se treffen übrigens nur, wenn

Ihr den Gegner vorher im Fadenkreuz habt), mit den bei-

den anderen beschleunigt

bzw. bremst man. Das ist vor

allem dann bitter nötig, wenn

in höheren Leveln Flieger von

hinten angreifen, oder Ihr ei-

ne Wärme-Lenkrakete im

Windschatten habt. Gele-

gentliche Bonuslevel lockern

achdem Segas Spielhallenknüller "Afterburner" bereits auf vielen Computertypen sowie dem Sega Master System gelandet ist, rüsten sich nun Mega Drive-Besitzer zum knallharten Luftkampf. Das adrenalinfördernde 3D-Baller-Spektakel hält sich weitestgehend an das Arcade-Vorbild. Bis auf den Flug durch den Canyon und die Landesequenz wurden alle berühmt-berüchtigten Features übernommen (die Hydraulik natürlich ausgenommen)

Mit einem wendigen Abfangjäger rast Ihr im 3D-Tiefflug über verschiedene Landschaften hinweg - und geradewegs auf Unmengen von feindlichen Fliegern zu. Den Piloten scheinen die jüngsten Abrüstungsfortschritte

Es ist rational nicht ganz erklärbar, aber

'Afterburner' macht trotz seiner Ansätze zur Sprite-Konfusion auf dem Bildschirm einen Heidenspaß. Das Gefühl, im Sturzflug unter den ankommenden Raketen hinwegzutauchen

und anschließend eine Salve dem Bildschirm sind, wirkt die Missiles abzufeuern, umgeben von Explosions- und Rauch-



atemberaubend. Die Mega-Drive-Umsetzung ist mit großem Abstand die bislang technisch und spielerisch beste Heimversion. Nur In den Bonusleveln, wo extrem viele und große Objekte auf

Animation nicht mehr ganz so flüssig

Genre: Action Hersteller: Dempa, Zirka-Preis: 120 Mark

**SEGA MEGA DRIVE** 

80%

Sound: 78%

#### MIT LICHT AUF BLECHJAGD

### ssault C

m späten 21. Jahrhundert revoltieren die Roboter unterdrücken die Menschheit. Joe ist der Held dieses Spiels. Er gehört einer Untergrundorganisation an, um den Robotern das Handwerk zu legen. Von einem Fremden erhält er eine geheimnisvolle Waffe, deren Ursprung er erkunden soll.

Vor Spielbeginn gibt es eine Schießübung, durch die das Spiel den Schwierigkeitsgrad festlegt. Das weitere Spiel entpuppt sich, ganz im Still von "Gangster Town", als typisches Lichtpistolen-Geballere. Die Landschaft bewegt sich von rechts nach links. Von überall her kommen laufende und fliegende Roboter angeflitzt. Schießt man sie nicht schnell genug ab, feuern die Roboter, und

einer von Joes Lebensenergie-Balken ist weg. Zwei weitere Balken zeigen an, wie weit sich Joes Waffe aufgeheizt hat, und ob er sie noch benutzen kann, und wie weit er vom Obermonster entfernt ist. Außerdem schweben des Roboter-Behälter öfteren über den Bildschirm. Sie enthalten entweder Energiekapseln für Joe's Waffe oder Bomben, die Joe verletzen. In späteren Spielstufen laufen auch Menschen über den Schirm, die man nicht treffen darf; was in der allgemeinen Hektik gar nicht so einfach ist. Nach jeder Runde wartet ein Endgegner auf Joe, den er mit seiner Pistole an verschiedenen Stellen treffen muß. Außerdem wird danach mit vielen Bildern ein Teil von Joes Story weitererzählt. hf

Endlich mal wieder ein Spiel für die Sega-Lichtpistole: und ein autes noch dazu. Im ersten Moment erscheint einem das Geschehen auf dem Bildschirm etwas heklisch. Aber trotz des Gewusels kann man die Blechtypen vom

Bildschirm zielsicher schießen, sofern man auch eine gut justierte Pistole hat. Bei

den End-Robotern haben sich die Programmierer schöne Strategien einfallen lassen. Nebenber finde ich die Idee mit der Geschichte toll. Ich kann nur sagen: Das ist ein Spiel, das mal wieder so richtig Spa8 bringt. Alle Besitzer

weg- einer Lichtpistole können sich das Modul ruhigen Gewissens kaufen



Genre: Action Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

**MASTER SYSTEM** 

Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 75%

#### **ZUM FRESSEN GERN**

# Chip's Challenge

er sich an den Computerspiele-Klassiker "Snake Byte" von Sirius Software erinnert, dem wird der Name Chuck Sommerville bekannt vorkommen. Er schuf diesen Hit und legt mit "Chip's Challenge" für das Lynx sein neuestes Werk vor. Chuck hat sich dabei von anderen erfolgreichen Programmen ordentlich inspirieren lassen. Erprobte Spielelemente aus "Boulder Dash" und "Sokoban" sowie eigene, neue Ideen geben sich in 144 Leveln die Ehre.

Eure Hauptaufgabe ist das Aufsammeln von Chips. Erst wenn Ihr eine bestimmte Anzahl ergattert, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. In manchen Spielstufen gibt's zudem ein Zeitlimit, das dezent zur Eile anspornt. Das Spielfeld ist mehrere Bildschirme groß, wird aus der Vogelperspketive gezeigt und scrollt brav in alle Richtungen. An Spielelementen herrscht kein Mangel. Besonders beliebt sind die aus Sokoban bekannten Kisten, die munter durch die Gegend geschubst werden. Landen sie im Wasser, entsteht dort eine neue Plattform. Neben dem Wasser sollte man auch das Feuer meiden - außer Ihr besitzt ein Extra. das vor Kälte bzw. Hitze schützt. Alle Gegenstände, die man im Lauf eines Levels aufgesammelt hat, werden rechts

unten auf dem Bildschirm angezeigt. Außerdem sorgen rasante Fließbänder und rutschige Eisflächen für Durcheinander. Manche Spielstufen sind regelrechte Rutschpartien, wo man minutenlang von einer Ecke in die andere geschubst wird — ehe die Spielfigur schließlich erschöpft stehen bleibt. Schalter, die von Level zu Level andere Auswirkungen haben, verschiedenfarbige



Jeder Schlüsse! kann nur einmal benutzt werden (Lynx)



Chip's Challenge ist das bislang beste Lynx-Modul (Lynx)

Schlüssel. die zum Öffnen von Türen dienen und Teleporter runden das Spiel ab. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, sorgen viele aus Boulder Dash oder "Emerald Mine" bekannten Tierchen für Gefahr Manche bewegen sich konsequent an Wänden entlang, andere laufen zielstrebig auf Eure Spielfigur zu. Als Hilfestellung ist in den meisten Levels ein Fragezeichen plaziert. Läuft die Spielfigur auf diese Plattform, dann erscheint ein Text. wo verschlüsselte Hinweise

zur Lösung des Levels enthalten sind Wer sich dazu ein paar Gedanken macht, kann sich viel Zeit und Arbeit sparen. Je höher der Level, desto spartanischer oder verzwickter nimmt sich die Hilfestellung aus.

Mit diesen Elementen haben die Level-Designer kräftig jongliert. Durch immer neue Kombinationen und manche Überraschung in höheren Levels wird für Abwechslung gesorgt. So entsteht z.B. in einer bestimmten Spielstufe genau auf der Plattform, auf der sich Eure Spielfigur befindet, eine Wandder Rückweg wird also schon im voraus verbaut.

Nach jedem geschaften Level erhält man ein Paßwort, das zu Spielbeginn eingegeben wird. Wer in einem Level trotz beständiger Fortschritte öfters scheitert, der darf diese Spielstufe netterweise überspringen und bekommt trotzdem das ersehnte Paßwort. mg

Wenn ich mir kein Netzteil für das Lynx gekauft hätte, wäre ich jetzt schon ein armer Mann. In Batterien kann man die Spielzeit gar nicht aufwiegen, die ich in letzter Zeit mit Chip's Challenge und dem Lynx verbracht habe. Programmierer und

Designer Chuck Sommerville, der zuvor das schreckliche "Electro-Cop" werbrochen hatte. ist in meiner Achtung enorm gestiegen. Das erfrischende Mix aus bekannten und neuen Spielelementen ist einfach atemberaubend fesselnd. Beinahe jeder Level wartet mit einer neuen Überraschung auf und spornt zu noch besseren Leistungen an. Da die Levels geschickt gemischt wurden (mal einer zum



weine Spur. Wer "Boulder Dash" mochte, der wird Chip's Challenge mit Haut und Haaren verschlingen. Ich hoffe, daß sich die Epyx-Programmierer mit den Computer-Umsetzungen beeilen und in Kürze auch Lynx-lose Spieletans die 144 Levels in Angriff nehmen können. Übrigens: Gerüchteweise wurde eine "Klax"-Version für das Lynx angekündigt.

Mit "Chip's Challenge" gibt es jetzt einen sehr guten Grund, warum Denkspiel-Fans das Lynx unbedingt kaufen müssen Ich kann Martin nur zustimmen. wenn er sagt. daß dieses Modul irre Spaß bringt. Auch Ich war sofort von dieser "Sokoban-

Bombuzal-Rock'n-Roll"-Mischung begeistert. Die ersten Levels sind schön einfach und demonstrieren lediglich die Spielvariationen. Erst später werden die Spielelemente zu richtig

(Super.)

knackigen Rätseln verarbeitet. Sehr gut gefällt mir die Idee mit dem Fragezeichen, das einen Hinweis auf die Lösung des Levels gibt. Obendrein bietet Chip's Challenge eine neite Musik die mal anspornend peitschend mal nervös hektisch klingt

je nach Stil des gerade gespielten Levels Ein tolles Modul für unterwegs und für zu Hause: ein Muß für alle Lynx-Besitzer und alle die es noch werden wollen



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Epyx, Zirka-Preis: 70 Mark

NX

Sound: 67%

POWER-WERTUNG: 84%



#### POWER TESTS VIDEOSPIELE



#### Solar Striker

Das Ballerspiel "Solar Striker" bietet sechs vertikal scrollende Levels, nette Endgegner, schmucke Angriffs-Formationen und ein paar Extras, die Eure Schußkraft verbessern. Obwohl das Spiel vom Aufbau her eher simpel angelegt ist, verführt es immer wieder zu einer neuen Ballerrunde. Die Objekte bewegen sich annähernd ruckfrei über den Bildschirm; das Scrolling ist ok. Nicht ganz so gut wie "Nemesis", aber Spaß macht "Solar Striker" allemal.mg.

Genre: Action Hersteller: Nintendo Zirka-Preis: 70 Mark

#### **GAME BOY 70%**

Grafik: 53% Sound: 71%

POWER-WERTUNG: 70%



#### **Asmik World**

Asmik's Erstlingswerk für den Game Boy ist kein guter Einstand: "Asmik World" bietet stupide Actionkost mit Denkspiel-Touch. Um einen der zahlreichen Level zu beenden, muß man diverse Gegenstände einsammeln. Leider bevölkern auch Würmer und anderes Kleinvieh die Labyrinthe. Die Plagegeister stören nicht nur die Suche, sondern verschlucken manch wichtiges Utensil. Netterweise gibt's ein Paßwort-System und zwei Spieler dürfen gleichzeitig ran.mg

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Asmik Zirka-Preis: 70 Mark

#### **GAME BOY 28%**

Grafik: 42% Sound: 38%

POWER-WERTUNG: 28%



#### **New Zealand Story**

Letzlen Monal erschien das Plattformspiel "New Zealand Story" für die PC-Engine, (siehe Test in POWER PLAY 5/90, Seite 124) diesmal sind die MegaDrive-Besitzer an der Reihe. Ihre Version entpuppt sich als noch einen Tick besser: Die Levels wurden etwas umgebaut (durchaus vorteilhaft, wenn auch ein wenig schwer), und das Scrolling ist eine ganze Spur schneller. Eine saubere Umsetzung, die sehr gut spielbar ist und Spaß macht.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Taito Zirka-Preis: 120 Mark

#### **MEGA DRIVE 80%**

Grafik: 74% Sound: 35%

POWER-WERTUNG: 80%



#### Sokoban

Nachgemacht ist für die PC-Engine zu schliecht. Entgegen der Mega-Drive-Version hat man kräftig was an der Steuerung getan, wodurch sich Sokoban für die PC-Engine besser spielt. Dafür gibt's bei jedem Level ein Paßwort; Level überspringen, wie beim Mega Drive, kann man nicht. Als Ausgleich tauchen bei PC-Engine neue Level auf, die es nicht beim Mega Drive gibt. Alles in allem eine würdige Version für de PC-Engine.

Genre: Denkspiel Hersteller: Media Rings + Zirka-Preis: 110 Mark

#### PC-ENGINE 86%

Grafik: 43% Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 86%



# HOT DOC

Abgestaubt: U.S. Golds Fußball-Simulation zur Weltmeisterschaft



Angetestet: Philipp Morris' erstes Computerspiel (oben)

Abgefahren: Sid Meiers Eisenbahn-Simulation "Railroad Tycoon"





erscheint am 15. Juni 1990 n vier Wochen haben wir voraussichtlich folgende Themen auf Lager: Wir werfen einen Blick auf die hitverdächtige Eisenbahn-Simulation "Rall-

road Tycoon", Sid Meiers neuestes Werk und inoffizieller "Pirates"-Nachfolger. Außerdem im Test-Programm: U.S. Golds "Italy 1990" und ein brandheißes Grafik-Adventure im Lucasfilm-Stil. Im Aktuell-Teil gibt's wieder exklusive News über kommende Spiele-Sensationen (u.a. präsentieren wir "Falcon II: Flight of the Intruder"). Pralle 32 Seiten Tips und Tricks für Eure Lieblings-Spiele sind natürlich auch mit von der Partie. Im Videospiel-Teil testen wir neben anderen Modulen die Box-Simulaton "Final Blow" fürs Mega Drive, das Ballerspiel "Formation Armed F" für die PC-Engine und den Rollenspiel-Hit "Ultima IV" auf dem Master System.



Man schreibt das Jahr 22451 Die Bevölkerung hat ihre Freiheit verloren. Das Leben wird von einem einzigen machtvollen Lebewesen kontrolliert: CENTRO HOLOGRAPHIK, der Menschen in Holographien verwandelt. Doch es gibt zwei Opfer, die sich wehren. Begleiten Sie HAMMERFIST und METALISIS in einem interaktiven Arcade-Spiel, das die klassischen Elemente des Fantasy Role Playing mit einschließt. Die Revolution hat begonnen ...



Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH.
Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Riefberg 2
Exklusiver Vertrieb: AriolaSoft GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft.
Vertrieb Schweiz: Thali AG.

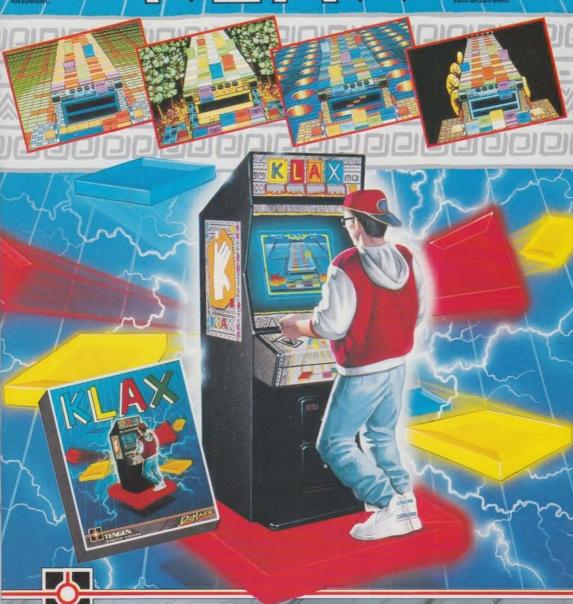


#### STEINE SAMMELN UND PLAZIEREN

STEINE SAMMELN UND PLAZIEREN
Ein entaches Konzept und ein leicht
zu beherrschendes Spiel machen es
zu einer "KLAX" – Sachel Eintach
nur die bunten Meuersteinchen mit
dem Paddle aufsammeln und diese
auf verschiedene Haufen werfen,
um gleichfarbige Reihen zu bilden,
eniweder deren drei senkrecht oder
diagonal. Hörtsich einfach an, was?
Iss' es auch? Die härteste Autgabe
bei KLAX ist, sich wieder vom Spiel
loszueisen.

#### DAS IST DAS GAME **DER 90ER - KLAX!**

- Der letzte Schrei aus Kalifornien! 99 Levels an irrem Spaß!
- P9 Levels an irrem Spaß!
   Entstammt der meist "bespielten"
   Spielhallenfassung!
   Macht süchtig und ist eine echte Heraustorderung!
   Viele KLAXe ergeben bombostische Punktzahlen.
   Fordert Eure Freunde auf, b der KLAX-Sache gegen Euch anzutreten!



#### 

The Name in Coin-Op Conversions

Erhälflich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5° & 5.25°, Commodore 64 / 128 / (cassatte, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum + 3, Spectrum + 84 / 128